
5/90 DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN
Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/sfr. 6,50
Lit. 6900/hfl 8,-
dkr 35,-/fmk 20,-
POWER PLAY
SAMURAI & SOFTWARE
GEWINNT EINE REISE NACH JAPAN
NEU
32 SEITEN TIPS
ZAUBERHAFT
LUCASFILM´S LOOM
EXKLUSIV-TESTS
ULTIMA 6 • KLAX


Es ist vollbracht!
Dragonflight
THALION
Ariola Soft

Frühling und Festplatten



Zu Besuch: Bob Malin von U. S. Gold

Draußen schmort die viel zu warme Aprilsonne, die *POWER PLAY*-Redakteure brüten im stillen Kämmerlein über ihren Artikeln — wenn die Technik mitspielt. Festplatten sind hochempfindliche Geräte: Michael schaffte es, gleich dreimal seine Festplatte zu "killen". Zuerst weigerte sich sein heimischer PC standhaft, zu booten. Dank der freundlichen Hilfe des PC-Magazin-PLUS-Redakteurs Thomas Jacobi konnte er 20 der 90 MByte retten — bis die Platte endgültig zusammenbrach und auch die restlichen 20 MByte ins "ewige RAM" eingingen. Als Michael dann ein Spiel in seinem Büro-Computer installieren wollte — lassen wir's. Seitdem hat er mehr Backups als ein ängstlicher Programmierer...



Geschossen: Festplatten sind hochempfindliche Geräte

Diesen Monat wurde besonders eifrig getestet: Michael und Anatol saßen mit wachsender Begeisterung vor "Ultima VI" (Originalton: "Wahnsinn"), Heinrich und Martin spielten "Klax" bis zum Abwinken (Originalton: "Aaaargh!") und Henrik prüfte die Adlib-Karte auf Herz und Nieren (Originalton: "Stell' das Ding leiser!!"). Neues von der Tetris-Liga: Die zweite Runde (mit Steinchen-Handicap 3) ist kurz vor dem Abschluß, lediglich das Spiel Heinrich-Martin steht noch aus. Die Plazierung hat sich nicht sonderlich verschoben; Henrik konnte etwas Land gewinnen; Anatols Score bröselte etwas ab.



Magisch: Die "Dragon-Flight"-Programmierer

Besuch in der Redaktion: Bob Malin, SSI-Experte und U. S. Gold-Mitarbeiter, kam auf ein Schwätzchen und brachte das Testmuster von "Knights of Kristallion" für Heinrich mit. Anatol fuhr währenddessen zu Thalion, um die neuesten Spiele der Gütersloher Softwarefirma zu holen. Die Programmierer Udo Fischer und Eric Simon waren gerade beim Fototermin für ihr Riesen-Rollenspiel "Dragon Flight" — so entstand dieser putzige Schnappschuß.

Hektisch: Neues von der Tetris-Liga

Einen schönen Monat wünscht das

Power-Play-Team

36 Könner schaufeln Kleckse in "Klax'

31 Ritter fliehen in rasselnder Rüstung:: "Knights of the Legend"



Aktuell

Story

Rubriken

Unter der Lupe

Computerspiele Tests



100 Schiedsrichter Rodney hat ein aufmunterndes Lächeln parat: "Ski or Die"



24 Rollenspielrecken aufgepaßt: "Ultima VI" ist da

22 Besucht den Budokan: Japanreise zu gewinnen



Kurztests

Automaten-spiele-Test

Videospiele-Tests

Power-Tips

■ Titelthemen

DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert, verrät Euch diese Seite.

	Spitzenklasse	Gut	Durchschnitt	Mäßig	Miserabel
Anatol Locker al					
Heinrich Lenhardt hl					
Michael Hengst mh					
Martin Gaksch mg					
Henrik Fisch hf					

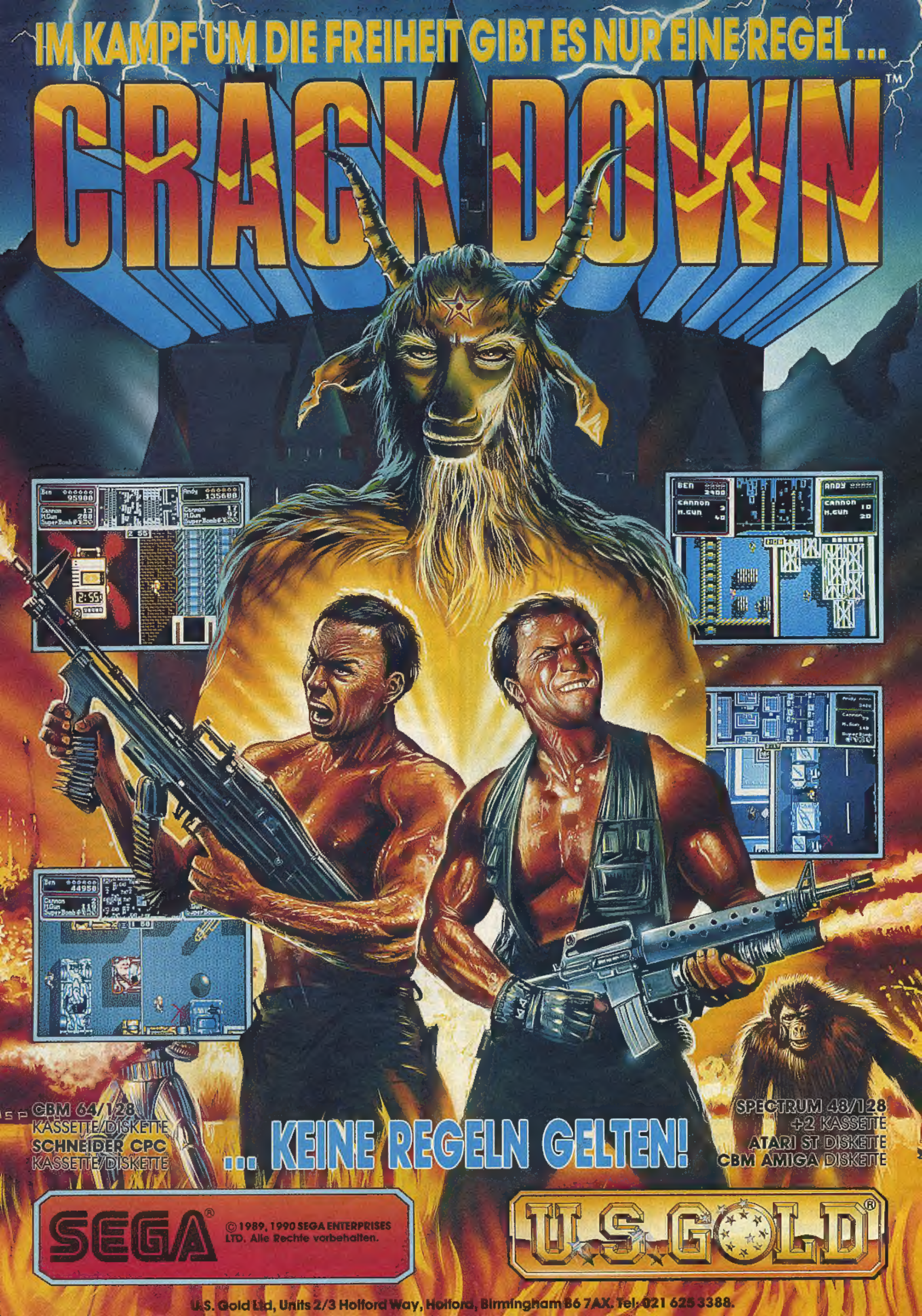
In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests verwenden. Alle Programme werden von uns in drei Kriterien bewertet: Grafik, Sound und Gesamt-Wertung. Jedes Spiel kann mindestens 0 und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Bei der **Grafik**-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **Sound** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamt-Wertung, die bei uns **POWER-Wertung** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht, und wie hoch die Spielmotivation ist. Grafik und Sound fließen ebenfalls in die Gesamtwertung ein, doch der Spielspaß ist für Sie letztendlich entscheidend. Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz zu sparen. Besonders gute oder namhafte Spiele testeten wir natürlich ausführlich.

Die Qualität der Spiele ist von Version zu Version oft sehr unterschiedlich. Deshalb bewerten wir jede Version einzeln. Ihr findet alle Wertungen der verschiedenen Versionen in dem "Steckbrief-Kasten", der bei jedem Test steht. Sollte die Version eines Spiels später erscheinen, findet Ihr den entsprechenden Hinweis im Steckbrief. Wenn das Programm dann eintrifft, berichten wir Euch darüber in der Kurz-Test Rubrik. Es kann auch vorkommen, daß Ihr auf ein "nicht geplant" stoßt: Dann soll das Spiel, laut Angaben der Softwarefirma, für diesen Computertyp nicht erscheinen. Sollten sich hier Änderungen ergeben, berichten wir Euch selbstverständlich darüber. Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das *POWER-PLAY*-Prädikat und die *POWER-PLAY*-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch dafür sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch wirklich ihr Geld wert sind. Für die *POWER-PLAY*-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich bei aller Liebe nur unter die Kategorie "grausam, aber wahr" einordnen lassen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls seine Rolle, da im Lauf der Jahre die Computertypen immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

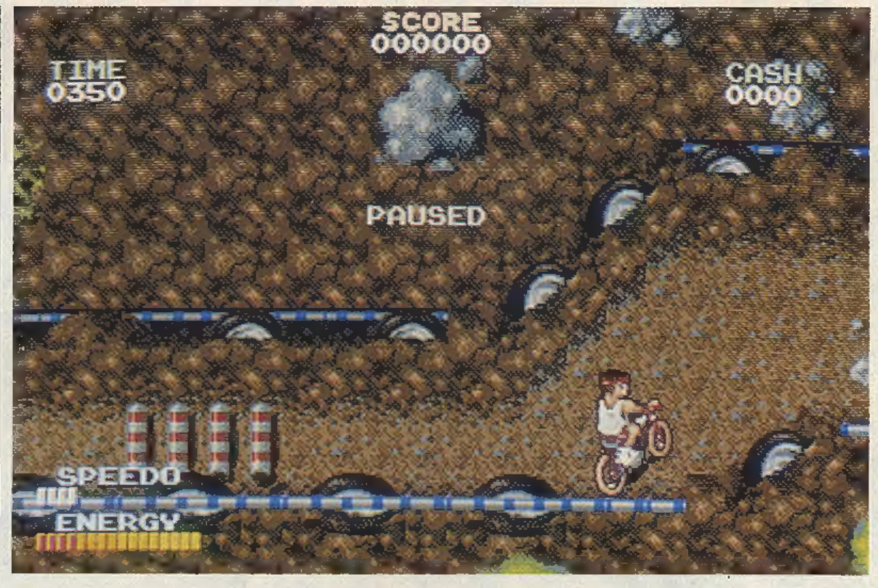
Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Unter jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) seht Ihr ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und POWER-Wertung werden von der gesamten Redaktion bestimmt. *hl/al*



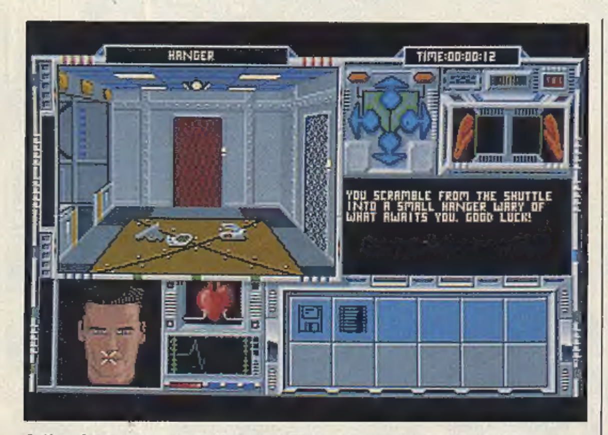
IM KAMPF UM DIE FREIHEIT GIBT ES NUR EINE REGEL...
CRACK DOWN™
CBM 64/128
KASSETTE/DISKETTE
SCHNEIDER CPC
KASSETTE/DISKETTE
... KEINE REGELN GELTEN!
SPECTRUM 48/128
+2 KASSETTE
ATARI ST DISKETTE
CBM AMIGA DISKETTE
SEGA®
© 1989, 1990 SEGA ENTERPRISES LTD. Alle Rechte vorbehalten.
U.S. GOLD®
U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388.

Die Kids von Skidz

Gremlins neuestes Werk bietet gleich zwei Spiele in einem: Wahlweise mit einem Skateboard oder einem BMX-Rad beweist Ihr bei "Skidz" Eure Geschicklichkeit. Es gibt sechs verschiedene Strecken, die man einzeln wählen kann, sowie ein richtiges Rennen. Alle Strecken sind voller Sprungschanzen und feiner Sachen zum Aufsammeln, Hindernisse dürfen natürlich nicht fehlen. Ähnlich wie bei "Super Cars" kann man sich durch gute Leistungen Geld verdienen und davon in einem Laden Extras kaufen (z.B. bessere Reifen, verbrauchte Energie zurück usw.). Skidz erscheint für Atari ST und Amiga. Ein Test des Programms folgt in der nächsten Ausgabe. *hl*



Renn-Radler und Skateboarder bevölkern Gremlins "Skidz"



Action-Adventure mit Rollenspiel-Flair: "Federation Quest" (ST)

Rollenspiel-Roboter

Auch die englische Firma Gremlin versucht, auf den zur Zeit so beliebten Rollenspielzug aufzuspringen. "Federation Quest" mutet allerdings eher wie ein Action-Adventure als ein Rollenspiel an. Ihr steuert eine Spielfigur durch ein 3D-Labyrinth. Items sammeln, Roboter zusammenbauen, Feinde per Laser umpusten und einfach am Leben bleiben sind Eure Hauptaufgaben. Um nicht alleine gegen allerlei fiese Aliens bestehen zu müssen, könnt Ihr unterwegs verschiedene Roboter aktivieren, die Euch helfen. Zusätzlich werden die Blechkumpane direkt mit Euren Befehlen gefüttert und arbeiten dann unabhängig von Euch. Federation Quest wird's für Amiga und Atari ST geben und rund 80 Mark kosten. *mh*

Dauerfeuer & Fluggefühl

Wer bislang tapfer mit dem wabbligen original Sega-Joypad fürs Master System herumgewurschtelt hat, der darf frohlocken. Für knapp 40 Mark ist seit kurzem ein neues Joypad von Sega im Handel, das neben stufenlosem Dauerfeuer auch ein präziseres Steuerpad bietet (ähnlich dem des Nintendo-Joypads). Joystick-Zweifler sollten einen intensiven Blick darauf riskieren.

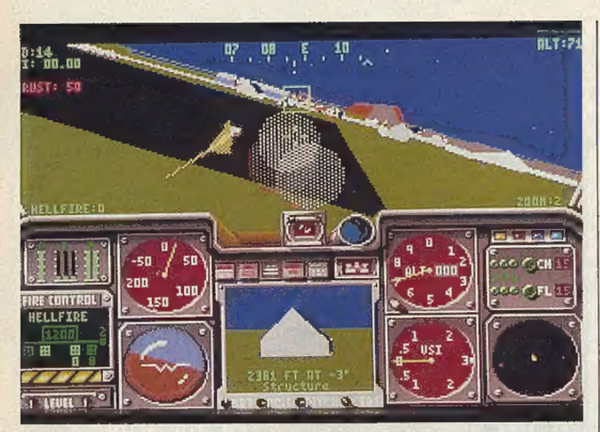
Ebenfalls neu ist der knapp 160 Mark teure "Handle Controller" von Sega. Er ähnelt dem Steuerknüppel eines Flugzeugs und ist für Spiele wie "Afterburner" oder "Galaxy Force" gedacht. Man kann den Steuerknüppel nach links und rechts bewegen sowie nach vorne ziehen, was einer Joypadbewegung nach unten gleichkommt. Außerdem wird abschaltbares Dauerfeuer für beide Feuerknöpfe und eine Select- und Starttaste geboten. Über Sinn und Unsinn des Handle Controllers kann man sich lange streiten, aber eines ist sicher: für knackige 160 Mark solltet Ihr Euch lieber zwei Module kaufen. *mg*



Der "Handle Controller" (links) und das überarbeitete Joypad (rechts) fürs Sega Master System

Abgehoben

Mit gleich vier unterschiedlichen Hubschraubertypen darf man sich beim neuesten Electronic Arts-Streich in die Lüfte schrauben: dem Apache, dem Blackhawk, dem Osprey



Panzerknacker "Osprey" im Zielanflug (MS-DOS/VGA)

und dem — noch streng geheimen — "LHX Attack Chopper". Der Spieler wählt seinen Hubschrauber, dann eine von 20 Missionen und zuletzt einen von fünf Schwierigkeitsgraden aus und fliegt los, um den gegnerischen Panzern eine harte Zeit zu bereiten. Landschaft und Panzer werden im 3D-Polygon-Look gezeigt; die Grafik sah vielversprechend und schnell aus. LHX Attack Chopper erscheint zuerst für MS-DOS-PCs und wird um die 100 Mark kosten. Adlib-Karten werden unterstützt. *al*

Pool of Radiance im Anmarsch

Und es existiert doch: Nachdem man schon fast nicht mehr daran geglaubt hatte, macht das Rollenspiel "Pool of Radiance" für Amiga und Atari ST Fortschritte. Ein Grund, warum die Umsetzungen solange gedauert haben, waren die Grafiken. UBI-Soft, die mit der Programmierung betraut wurden, haben sich nicht mit den PC-EGA-Standardgrafiken zufriedengegeben, sondern alle Bilder komplett neu gezeichnet. Der genaue Erscheinungstermin stand zu Redaktionsschluß noch nicht fest. *mh*


Unfaßbar: Die Amiga-Version von "Pool of Radiance" macht Fortschritte



Rollenspiel-Epos für das Sega Master System: "Ultima IV"

Ultimatives Sega-Modul

Das Rollenspiel-Epos Ultima IV, das schon auf populären Computern für Furore sorgte, hat auf der kleinen Sega-Konsole nichts von seinem Reiz verloren. Ihr steuert einen Charakter, der in dem Fantasy-Land Britannia nach dem Buch des "Codex" suchen muß. Euch zur Seite stehen bis zu acht Partymitglieder, die Ihr unterwegs aufgabelt. Neben Prügelorgien mit Monstern, tiefen Dungeons und einem riesigen Spielgebiet kommt auch die Magie nicht zu kurz. Rund zwei Dutzend Zaubersprüche stehen dem Hobby-Magier zur Verfügung. Besonders viel Wert wurde auf die Kommunikation mit anderen Spielfiguren gelegt.

Die Grafik ist zwar nicht überwältigend, trotzdem kann man sich dem Flair von Ultima IV kaum entziehen. Die Benutzerführung ist vorbildlich und das Modul birgt eine Batterie, um drei Spielstände zu speichern. Insgesamt macht Ultima IV einen hervorragenden Eindruck und garantiert für monatelangen Spielspaß. Leider kostet das Modul rund 140 Mark. *mh*

Letzte Meldung

■ **Der Nachfolger zu "Dragon's Lair" und "Space Ace" ist in Sicht: "Dragon's Lair: Escape from Singes Castle" erscheint demnächst für Amiga, ST und MS-DOS.**

■ **Logotron hat derzeit den "Archipelagos"-Nachfolger "Resolution 101" und das 3D-Actionspiel "Defender of the Ground" für Amiga, ST und MS-DOS in Arbeit.**

■ **Folgende Software-Häuser haben je eine Fußball-Simulation zur WM im Juni angekündigt: Ocean, U.S. Gold, MicroStyle und Virgin.**

■ **In Kürze erscheint ein "Rick Dangerous"-Update. Einzige Änderung: vor Spielbeginn darf man den Startlevel anwählen. Der offizielle Nachfolger "Rick Dangerous 2" ist außerdem in Arbeit. Die Handlung wird hauptsächlich im Weltraum spielen.**

■ **Firebird hat "Oriental Games", u.a. mit den Sportarten Kung Fu, Kendo und Sumo Wrestling angekündigt.**

■ **Grandslam will angeblich ein zweites Spiel zum Bestseller "Hunt for Red October" ("Jagd auf Roter Oktober") veröffentlichen. Der Grund ist die aktuelle Verfilmung mit Sean Connery in der Hauptrolle.**

Macht und Magie

Nach fast einem Jahr Wartezeit ist es tatsächlich soweit: Das Rollenspiel "Might & Magic II" machte seinen Weg vom Apple über den C 64 und PC bis zum Amiga. Ihr steuert eine bis zu acht Mann (oder Frau) starke Truppe durch eine Fantasielandschaft. Besonders gut ist die Grafik und der Sound gelungen. Kein Wunder, wurde doch das Programm komplett neu auf dem

Amiga geschrieben und nicht einfach 1:1 von der PC-Version umgesetzt. Might & Magic II wird voraussichtlich Ende Mai erscheinen und rund 90 Mark kosten. Laßt Euch dieses Rollenspielerlebnis nicht entgehen. *mh*



Die Amiga-Version von "Might & Magic II" mit überarbeiteter Grafik

Dungeons & Dämonen

Schon seit fast zwei Jahren geistert das deutsche Rollenspiel "Dragon Flight" durch die Presse. Anfang Mai soll es nun endlich für den Atari ST erscheinen. Ihr steuert eine vierköpfige Truppe im "Ultima"-Stil über eine Landkarte. Städte, Dörfer und andere wichtige Orte werden auf der Karte als Icons angezeigt. Dreidimensional sind die zahlreichen Dungeons von Dragon Flight. Neben vielen Schauplätzen, finsteren Dungeons und prügelwilligen Monstern darf natürlich auch Magie nicht fehlen. Dragon Flight wird komplett mit der Maus bedient und ist vollständig in deutscher Sprache. *mh*



Der Infrarot-Competition-Pro

Lange Leitung ade

Der bewährte Competition Pro-Joystick ist in Kürze auch als Infrarot-Ausführung zu haben. Wer das Kabelgewirr satt und ca. 70 Mark übrig hat, der sollte zugreifen (Batterien nicht vergessen!). Als erstes erscheint die Standard-Version für alle gängigen Computer (Amiga, Atari, C 64). *mg*



Komplett in Deutsch: das Rollenspiel "Dragon Flight" (ST)

HABEN SIE DAS ZEUG ZUM FULL METAL PILOTEN?

FULL METAL PLANETE. 8 Uhr 54. Es gilt zu beweisen, daß Sie der beste Pilot der Cobra Steel Company sind.
Ihre Mission : mit Ihrem Raumschiff landen, möglichst



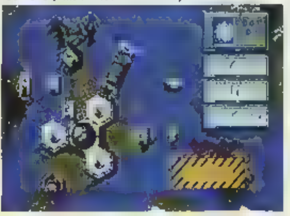
Dieses Schnellboot, das während eines Feldzugs strandete wurde aufgegeben "Das Erz hat Vorrang."

viel Erz einsammeln, die Gerätschaften der Konkurrenz kapern oder zerstören und, wenn möglich, auch ihre zum



Die letzte Flut. Trotz eines zerstörten Geschütz Turmes gelingt es dem Raumschiff des Tatou Consortiums abzuheben

Bersten voll beladenen Raumschiffe erbeuten.
Sie befehligen eine richtiggehende Stahlarmada. Ladekahne, Schnellboote, Panzer (darunter der berüchtigte T99 vulgo "Großer Haufen"), Schürfkrabben und die einmalige "Gezeiten-Raupe". Diese großartige Maschine, der Stolz von Ludodelirium Motors & Co, ist imstande, das Erz in



Die "Delirium Galaxy" wurde von der Flut überrascht. Die Verteidigung steckt fest. Vielleicht Ihr nächstes Opfer?

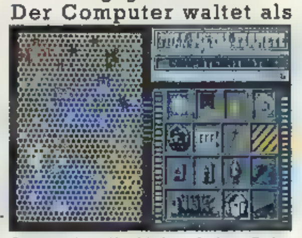
Geräte umzuwandeln. Dem nicht genug, sie sagt auch die Gezeitenwechsel voraus, die die Situation völlig umkehren können. Wie leicht kann es passieren, daß Ihre Schnellboote stranden oder Ihre Panzer von der Flut überrascht werden.



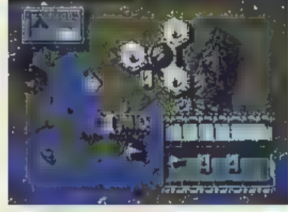


Metallminiatur gratis!

Sie müssen unbedingt vor der bevorstehenden großen Flutwelle abheben. Bodenkontakt in 50 Sekunden. Willkommen auf Full Metal Planete!
Action, kämpfe, Strategie und Diplomaten in einer phantastischen, utopischen Welt, in der bis zu 4 Spieler (sowohl Menschen als auch Roboter) in einem packenden Wettstreit einander gegenüberstehen.
Der Computer waltet als



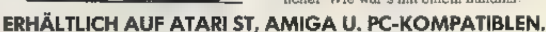
Strategischer überblick auf dem Radar Achtung! "Black Star" wird immer bedrohlicher Wie wär's mit einem Bündnis?



Als "Packesel" von FULL METAL PLANETE kann der Frachter nicht nur Erz sondern auch Fahrzeuge transportieren!

Schiedsrichter und bietet Ihnen überdies stets verfügbare Gegner : 6 Roboter-Spieler, wobei jeder sich auf seine Art benimmt; aber alle sind auf ein Ziel hinprogrammiert: Sie besiegen! Dieses Spiel enthalt außerdem ein graphisches Hilfsprogramm zur Gestaltung eines Firmenschildes nach Ihrem Geschmack und Problemstellungen zum Üben. Eine äußerst gelungene Adaptierung des Brettspiels im Stil der Kreationen des Cobra-Soft-Teams : Bertrand Brocard und Roland Morla.

Festgefahren! Diese unvorsichtige Krabbe steckt samt Fracht im Morast fest und kann nur auf die nächste Ebbe hoffen.





INFOGRAMES



Vertrieb: BOMICO Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt a.Main 90

BOMICO SERVICELINE · Haben Sie Fragen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Mo - Fr von 15.00 bis 18.00. Ein Anruf genügt! Tel. 0 69 / 77 80 25

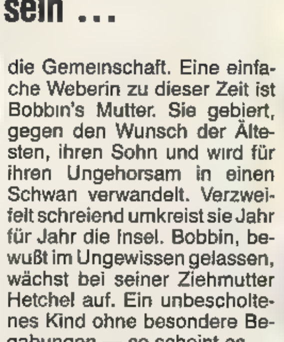
Der Zauber von Loom

Magie und Schwanensee: Der neueste Streich aus dem Hause Lucas. Nach "Indiana Jones", "Zak McKracken" und "Maniac Mansion" scheint ein neuer Meilenstein vorprogrammiert zu sein ...

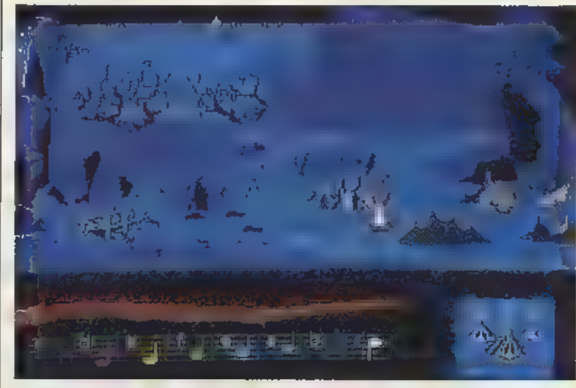


Das Schaf ist krank, die Gildemeisterin ungeduldig und Bobbin völlig ratlos (MS-DOS/EGA)

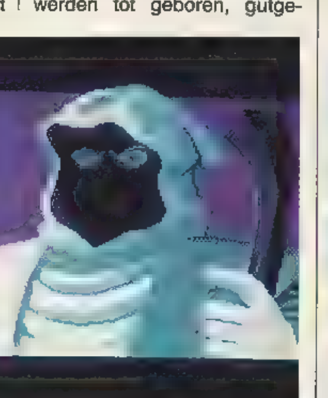
Im Laufe der Jahrhunderte lernen die Weber, derart fein und schön zu spinnen, knüpfen und zu weben, daß Magie zwischen den Fasern entstand. Doch der Rest der Welt besieht's mit Neid und Mißgunst; ein paar Weber werden verbrannt, der Rest des Landes verwiesen. Die Magier ziehen sich auf eine Insel zurück, bauen gigantische Webstühle und leben fortan in Glück und Abgeschiedenheit. Mit der Zeit weben geschickte Hände am Lauf des Schicksals. Die Macht der Weber steigt: Nur wenige kennen die magischen Muster und diese Oberschicht regiert die Gemeinschaft. Eine einfache Weberin zu dieser Zeit ist Bobbin's Mutter. Sie gebiert, gegen den Wunsch der Ältesten, ihren Sohn und wird für ihren Ungehorsam in einen Schwan verwandelt. Verzweifelt schreiend umkreist sie Jahr für Jahr die Insel. Bobbin, bewußt im Ungewissen gelassen, wächst bei seiner Ziehmutter Hetchel auf. Ein unbescholtenes Kind ohne besondere Begabungen — so scheint es.



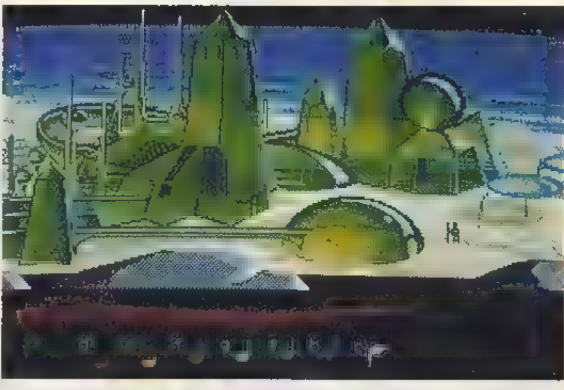
Eines Tages beginnt die Magie zu entgleisen. Die Fasern des Loom verwirren sich, die Zauber mißglücken, Kinder werden tot geboren, gutgemeinte Segen verkehren sich in gräßliche Flüche. Und eines Abends verwandeln sich alle Weber unter entsetzlichem Getöse in Schwäne und fliegen gen Abendstern. Die Insel ist verwaist. Nur Bobbin bleibt verschont und sieht mit fassungsloser Miene den ziehenden Schwänen nach. Soweit die stimmungsvolle Geschichte; die sich Programmierer Brian Moriarty erdacht hat. Diese Geschichte wird auch als 40minütiges Hörspiel (sogar in deutscher Sprache) auf einer Audio-Kassette dem Spiel beiliegen. In neuesten Lucasfilm-Streich muß der Spieler kein einziges Wort tippen; Loom ist ganz und gar grafisch orientiert. Man schickt Bobbin



Bobbin ganz allein, die Weber sind im wahrsten Sinne des Wortes ausgeflogen (MS-DOS/EGA)



Der Oberweber ist nicht gut auf Bobbin zu sprechen; er beruft sich auf merkwürdige Überlieferungen. (MS-DOS/EGA)



Die gläserne City — für Datenschützer schlimmer als die Volkszählung — für Bobbin ein Schritt zur Lösung (MS-DOS/EGA)

mit einem simplen Mausklick an den Ort, an dem man ihn haben will. Er umläuft dabei automatisch alle Hindernisse. Bobbin trägt nur zwei Gegenstände bei sich, die er zu Beginn des Spiels findet: ein Zauberbuch und einen Zauberstab. Will man wissen, was auf dem Bildschirm näher untersucht werden sollte, fährt man mit der Maus den Bildschirm ab. Wenn man auf eine wichtige Stelle oder Gegenstand trifft, erscheint ein Icon, das man anklicken kann.

Um darauf einen bestimmten Zauber auszulösen, benutzt man den Zauberstab, der am unteren Bildschirmrand abgebildet ist. Er ist in acht Segmente geteilt. Jedes Segment erzeugt einen Ton, wenn man es mit der Maus anklickt: Wohltemperiert gestimmt ergibt das eine Oktave. Jeder Zauberspruch hat seine eigene Melodie, die aus vier Tönen besteht. Man bekommt sie, wenn man auf manche Gegenstände klickt. Bei einem Wirbelsturm hört man dann beispielsweise ein herzhaftes g-c-d-g (Die Kombinationen wechseln übrigens, wenn man das Spiel wieder von vorne beginnt)

Mit diesem erworbenen Wissen läßt sich viel Unfug anstellen. Ein Beispiel: Bobbin steht vor einem Haufen Stroh, braucht aber unbedingt ein paar Goldmünzen. Glücklicherweise haben Sie die Melodie gelernt, um Stroh zu Gold zu verwandeln. Eine schlichte Melodie und schon hat man das Geld. Spielen Sie die Melodie allerdings rückwärts, so hat Bobbin statt einem Goldring ein Büschelchen Stroh am Finger. Im Spiel wird es um die 30 Zaubersprüche geben, mit denen man sich gehörig austoben kann. Bei unsinnigen Kombinationen passiert meistens nichts, trotzdem sollte man nichts unversucht lassen: Im Spiel sind viele Gags versteckt.

Bobbin stößt bei seinen Abenteuern auf weitere Gilden. Bei den Glasmachern muß Bobbin versuchen, an die Zauberkugel zu kommen, mit der er in die Zukunft sehen kann. Bei der Gilde der Schäfer schlägt er sich mit einem unanständig gefräßigen Drachen herum, der ihn prompt in seine Höhle entführt. Insgesamt warten sechs Gilden darauf, von Bobbin besucht zu werden.

Loom wurde von der Lucasfilm Games Division (aus dem Imperium des "Star Wars"-Schöpfer George Lucas) erdacht und programmiert. Brian Moriarty ist Ex-Infocom-Programmierer und machte sich bei Text-Adenture-Fans mit "Wishbringer" und "Trinity" einen Namen. Er programmierte und entwarf Loom. Marc Ferrari, der Grafiker, ist in Fantasy-Kreisen ebenfalls kein unbeschriebenes Blatt mehr. Er illustriert normalerweise Fantasy-Bücher; Loom war sein erster Kontakt mit dem Computer. Ein Interview mit den beiden könnt Ihr in dieser Ausgabe lesen. Loom wird in einer komplett deutschen Version für MS-DOS-PCs erscheinen und um die 90 Mark kosten. Um in den vollen grafischen Genuß zu kommen, braucht man eine EGA-Karte; eine VGA-Version ist geplant. Das Programm unterstützt alle wichtige Soundkarten auf einem PC. Es wird Tschaikowskis Schwanensee gespielt. Und damit sich der Zauber nicht allein auf PCs erstreckt, werden im Laufe des Jahres Atari ST- und Amiga-Versionen folgen. *al*



Von Wertpapieren oder einem Sparkonto scheint der Drache nicht viel zu halten (MS-DOS/EGA)



MAGIC BYTES

sucht PROGRAMMIERER

Würden Sie gerne mitprogrammieren bei Spielen wie Mission Elevator, Werner, Western Games, Clever & Smart, Vampires Empire, Paranoia und Pink Panther?

Wir können Ihnen eine Festanstellung oder auch Verträge auf freiberuflicher Basis anbieten. Dies gilt auch dann, wenn Sie sich auf Computergraphik spezialisiert haben. Wir sind außerdem in der Lage, Ihre EIGENENTWICKLUNGEN international zu vermarkten, wobei wir in Sachen Graphik und Sound gerne Hilfestellung geben.

Voraussetzung für eine Zusammenarbeit sind gute Kenntnisse in ASSEMBLER auf einem oder mehreren Rechnern der Typen C 64, Schneider CPC, Spectrum, Atari ST, Amiga, IBM PC und Kompatible.

Bewerbungen bitte schriftlich an:
micro-partner
Sandbrink 16 • D-4830 Gütersloh 1
Telefon: 05241/1834 • Telefax: 05241/28747

Für kurze Nachfragen stehen wir auch gerne telefonisch zur Verfügung.



Elvira ® ™ are trademarks of Queen "B" Productions

"Warum immer Fantasy als Thema für Rollenspiele?", fragte sich Horrorsoft und schuf mit "Elvira" ein Grusel-Rollenspiel zum Kinohit.

Vor einigen Jahrhunderten fröhnte Königin Emalda der Teufelsanbetung und anderen satanischen Zeremonien. Als Gegenleistung für ihre Seele, die sie dem Teufel opferte, erhoffte sie sich die Unsterblichkeit. Doch leider tanzte der Satan nicht ganz nach ihrer Pfeife und sorgte nur dafür, daß Emalda eines Tages von den Toten auferstehen kann. Auf dem Totenbett vertraute sie sechs Schlüssel ihren treuesten Dienern an. Als Belohnung stellte sie ihren Vasallen ebenfalls Wiederauferstehung in Aussicht. Mit den Schlüsseln hat es eine besondere Bewandtnis: Mit ihrer Hilfe kann man eine Truhe öffnen, die das Buch der "Spiritual Mastery" enthält. Damit ist es Emalda möglich, alle Kreaturen der Hölle zu kontrollieren und somit die Herrschaft über die ganze Welt zu erlangen.

Um die Auferstehung der Königin einzuleiten, muß eine bestimmte Zeremonie von einem weiblichen Nachkommen der Königin vollzogen werden. Diese Verwandte ist zufälligerweise Elvira. Sie zog eigentlich in das Schloß, um es zu einem "Freizeitpark" umzugestalten, in dem zahlende Kunden Horror-Wochenenden verbringen können. Im Laufe der Umstrukturierungen wurde dummerweise die Auferstehung der Königin Emalda und ihrer sechs Dienstboten eingeleitet. Als Elvira bemerkt, was sie angestellt hat, engagiert sie einen freiberuflichen Geisterjäger, der ihr aus der Patsche helfen soll. Dieser "Ghostbuster" sind Sie.



Das Rollenspiel "Elvira — Mistress of the Dark" verzückt mit hervorragend gezeichneten Grafiken

Das Rollenspiel Elvira — Mistress of the Dark wird komplett mit der Maus gesteuert. In der Bildschirmmitte werden jeweils die aktuellen Begleitgrafiken gezeigt. Zu jedem Ort, den man betreten kann, gibt es ein Bild. Auf der linken sowie rechten Seite des Bildschirms kann der Spieler diverse Optionen wie Waffenauswahl, Laufrichtung oder Diskettenbefehle anwählen. Unten erkennt man die einzeilige Spieler-Statistik, die darüber Aufschluß gibt, wie stark oder intelligent der Rollenspiel-Charakter gerade ist (insgesamt gibt es acht verschiedene Eigenschaften). Außerdem sind unten alle Gegenstände aufgeführt, die man gerade besitzt. Um ein Objekt aufzunehmen oder von einem Fenster in das andere zu transportieren, muß man es einfach anklicken

Die Handlung spielt größtenteils im Schloß bzw. in dessen Anwesen und den ausladenden Katakomben unterhalb des Besitzes. Eure Aufgabe ist es, Emalda sowie ihre sechs Diener zu finden und zu vernichten. Davor erwarten Euch Kämpfe mit diversen Monstern, bei denen Ihr das neuartige Magiesystem in Anspruch nehmen solltet. *mg*


Gefährlich: Der Wolfshund


Endgültig: Der Tod eines Vampirs


Brutal: Die Metzgersgattin

DRACHENFLUG-DRAMA

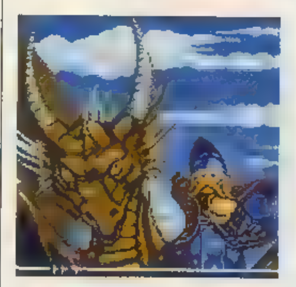
DRAGON STRIKE

Ein Drachenflugsimulator? Wie soll denn das gehen? So ähnlich fielen unsere ersten Reaktionen aus, als die Ankündigung für "Dragon Strike" von SSI kam. Wohlgemerkt, hier geht's nicht um die Segeldrachen, die wir kennen, sondern um "richtige", feuerspeiende Drachen, wie sie zu Hauf in Fantasystories auftauchen.

In "Dragon Strike" sitzt Ihr also mal nicht in einem Pilotensessel, feuert mit Sidewinder Raketen und bekommt Informationen über ein HUD-Display. Ihr befindet Euch mit einer Lanze bewaffnet auf dem schuppigen Rücken eines feuerspeienden Drachens. Runde 25 verschiedene Aufträge müßt Ihr zur Zufriedenheit Eures Königs ausführen. Das Spektrum der Jobs reicht vom Abfangen feindlicher Spion-Drachen bis zum Abfackeln einer Invasionsflotte. Nach erfolgreichem Ausführen der Aufträge bekommt Ihr wie in einem Rollenspiel einen höheren Rang, mehr Gesundheitspunkte und ab und zu ein tolles Item, mit dem Ihr Euch oder Euren Drachen ausrüsten könnt. Je nach Erfahrungsstufe wird Euch dann noch eine von drei unterschiedlich starken Drachenrassen zugeteilt. Ist Euer Flugtier am Anfang noch recht lahm und hat nur einen recht schwachen Feueratem, gibt's später Drachen, die länger fliegen und besser flammen können.

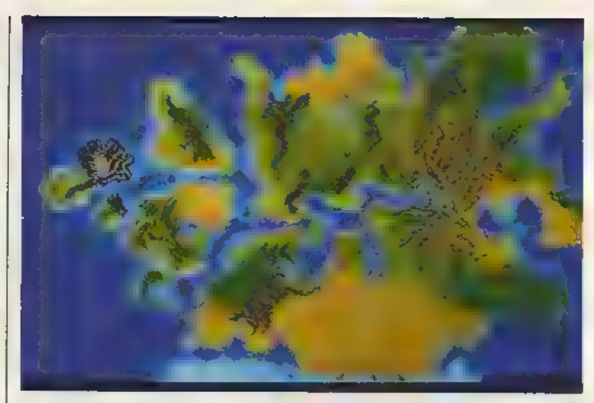
Geflogen wird per Maus, Joystick oder Tastatur. Statt Anzeigen für Treibstoff, Raketen und Fahrwerk gibt es jetzt Übersichten über Drachenatem, Erschöpfung und Ausdauer. Zusätzlich werden noch Eure Gesundheit und die des Drachens angezeigt. Neben einer Anzeige für die Flughöhe und Geschwindigkeit habt Ihr sogar eine Art Fantasy-Radar mit an Bord. Eine Kristallkugel zeigt Euren und den Standort möglicher Gegner. Um einen feindlichen Drachen vom Himmel zu holen, könnt Ihr ihn wegbrennen, per Lanze attackieren oder von Eurem Drachen beißen lassen. Allerdings könnt Ihr genauso geschmort und angeknabbert werden.

Im Gegensatz zu den herkömmlichen Flugsimulatoren ist Euer "Flieger" keine tumbe

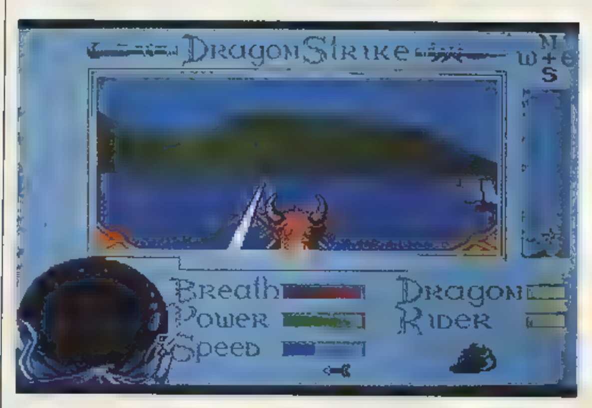


Feinste Grafik (MS-DOS/VGA)

Maschine. Die Programmierer von Dragon Strike haben die Flugechsen quasi mit Künstlicher Intelligenz versehen. Wenn Ihr den Drachen zu sehr antreibt, legt dieser unterwegs eine erholsame Pause ein — ob Euch das paßt oder nicht. Ebenso reagiert das Echsentier recht allergisch auf Fluchtversuche in der Hitze der Schlacht. Falls Ihr mitten im Gefecht lieber Fersengeld geben wollt, der Drache aber



Die geheimnisvolle Dracheninsel (MS-DOS/VGA)



Per feuerspeiendem Drachen durch die lauen Lüfte (MS-DOS/VGA)

eher siegesgewiß ist, stürzt er sich ganz von alleine auf den Gegner.

Spielerisch ist alles vorhanden, was den Flugfreund begeistert: Vom seichten Segelflug über knallharte Kurventechnik bis zum schnellen Sturzflug sind so ziemlich alle fliegerischen Manöver mit dem Drachen drin.

Die Umgebung wir in einem großen Fenster angezeigt, vom Drachensattel aus könnt Ihr per Taste Eure Blickrichtung verändern. Die 3D-Grafik kann auf Tastendruck in verschiedenen Detailstufen ausgesucht werden. Das reicht von der simplen Strichgrafik bis zu absolut feinsten und hochdetaillierten Bildern. Leider leidet darunter auch ganz schön die Geschwindigkeit. In höchster Grafikstufe geht selbst ein schneller 286er-AT mit rund 15 MHz in die Knie (ein Bild in rund drei Sekunden!). In mittlerer Detailauflösung ist Dragon Strike noch anständig spielbar und sieht toll aus. Neben der Hintergrundgrafik dürft Ihr Euch noch die Darstellungsart der feindlichen Drachen aussuchen. Hier steht eine Vektorgrafik- oder eine Bitmap-Darstellung zur Wahl. Bei der "Bitmap-Art" sehen die Drachen genauso aus wie beispielsweise die Flugzeuge bei "Their finest Hour" von Lucasfilm Games.

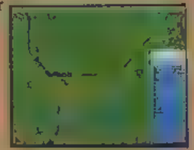
Dragon Strike wird voraussichtlich Mitte des Jahres für MS-DOS PCs erscheinen. Andere Umsetzungen sind vorerst nicht geplant. *mh*

Fantasy-Feeling der besonderen Art bietet der welterste Drachenflugsimulator: "Dragon Strike" ist der neueste und ungewöhnlichste Sproß der berühmten AD&D-Serie von SSI.

RAILROAD TYCOON

Bauen Sie sich eine Nation nach ihren Vorstellungen.

Begeben Sie sich in das goldene Eisenbahnzeitalter. Iher Fantasie und Vorstellungskraft sind keine Grenzen gesetzt: Sie alleine entscheiden über das Schicksal einer Nation!
Atemberaubende Geschäfte. Schwierige Entscheidungen. Aufregung, Herausforderung und Liebe zum Detail. Mit RAILROAD TYCOON präsentiert Sid Meider Ihrem PC ein ganzes Zeitalter. Railroad Tycoon versetzt Sie in das goldene Eisenbahnzeitalter: Sie verfügen über sämtliche wirtschaftlichen Resourcen des industriellen Zeitalters und kontrollieren jene so schwierigen und konfliktreichen wirtschaftlichen Entwicklunger, die die Welt ins 20. Jahrhundert katapultieren würdfe.
Die Eisenbahnindustrie und alles was damit zusammenhängt befindet sich unter Ihrer Leitung. Jede Ihrer Entscheidungen wirkt sich unmittelbar auf Ihrer Umwelt aus: Sie alleine entscheiden über das Schickal von Städten, die wirtschaftliche Gesamtsituation und letztendlich über den Erfolg ganzer Industrien.



Zu Ihren Aufgaben gehört es, festzulegen, welche Eisenbahntypon auf Ihrem Schienenetz laufen. Natürlich entscheiden Sie auch über die Zeitpläne und die zu transportierende Fracht.
Beginndend in den ersten Jahren des 19. Jahrhunderts und durch das ganze moderne Zeitalter hindurch arbeiten Sie an einem steten Aufschwung der Eisenbahnindustrie. Mit Genugtuung beobachten Sie Ihre Machtzunahme bei gleichzeitig steigendem Wohlstand in den Städten – und – im Schatten Ihres Erfolgs, den Zusammenbruch anderer Industriezweige
Doch der Erfolg ist Ihnen keineswegs sicher: Naturkatastrophen wie etwa Stürme oder Überflutungen und natürlich auch von Menschen herbeigeführte Konflikte wie beispielsssweise Streiks und Lohnkämpfe können Sie von heute auf morgen ins Armenhaus befördern!
Und-seien Sie vorsichtig! Sie sind nicht der einzige Tycoon da draußen! Andere brilliante Industriebossen, Ihrem wirtschaftlichen Erfolg ein Ende zu bereiten

MICROPROSE

Demnächst erhältlich für IBM & Kompatible.

Wiesbadener Str, 89 6503 Mainz- Kastel

BALLERSPIEL-SENSATION AUS DEUTSCHEN LANDEN

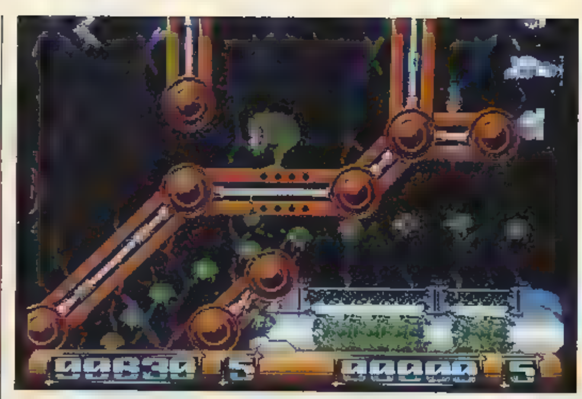
Weltraum Wunder

In den Spielhallen zieht momentan "R-Type II" die Ballerfreaks magisch in seinen Bann, zu Hause will "Wargate" demnächst die Massen an den Bildschirm fesseln. Die Vorzeichen stehen günstig. Technisch kann derzeit kein anderes Action-Spektakel für den Amiga Wargate das Wasser reichen. Selbstredend, daß das horizontale sowie vertikale Scrolling mit 50 Bildern pro Sekunde perfekt ist. Sämtliche Gegner, ob groß oder klein, marschieren ebenfalls vollkommen ruckfrei über den Bildschirm — dabei spielt es keine Rolle, wieviel Feinde gleichzeitig sichtbar sind Das gilt auch dann, wenn der zweite Spieler mit seinem eigenen Raumschiff eingreift und den Partner im Kampf gegen die Feind-Übermacht unterstützt.

Die sechs ungewöhnlich langen Levels präsentieren sich grafisch völlig unterschiedlich — und stets in 32 Farben. Durch diverse Tricks entzücken manchmal bis zu 100 Farbschattierungen das Auge des Spielers. Ein Großteil der Feinde sind in jedem Level neu und verfolgen verschiedene Angriffstaktiken. Natürlich dürfen die mit viel Geduld ausgetüftelten Zwischen- und Endgegner nicht fehlen.

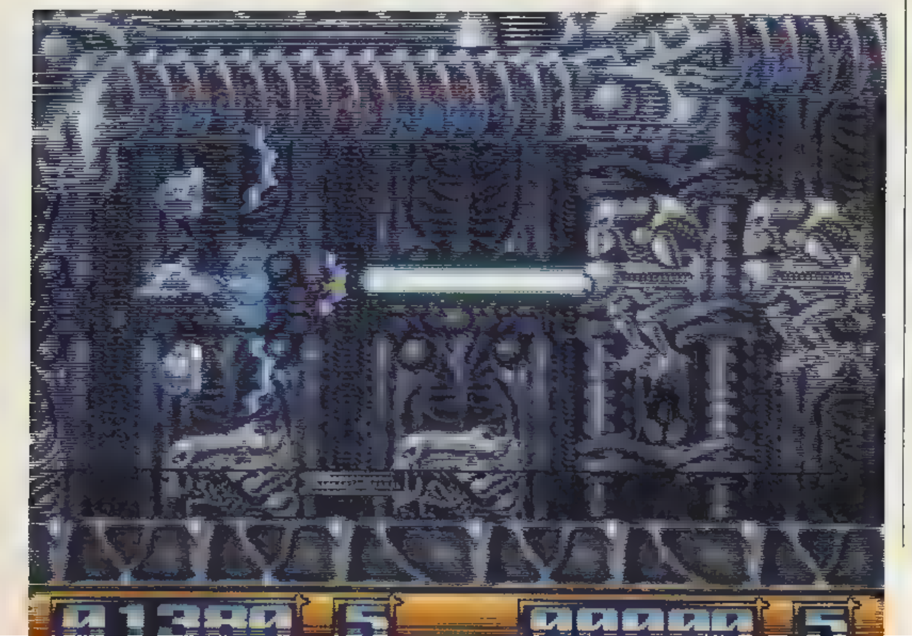
Mit dem Spieldesign hat man sich im allgemeinen sehr viel Mühe gegeben. Es soll keine Situationen geben, in denen der Spieler nur durch Glück überlebt. Als eingefleischte "R-Type"-Fans wäre dies in den Augen der Programmierer eine Todsünde, die sie unter allen Umständen vermeiden wollen. Wargate wurde übrigens von einem deutschen Programmier-Team entwickelt, das mit Advantec eine eigene Softwarefirma gegründet hat. Es ist ihr erstes großes Projekt und seit ca. 18 Monaten in der Entwicklung. In dieser Zeit haben sich etliche Ideen für nützliche Extrawaffen angesammelt. Vom umkoppelbaren Satelliten, über einen besonders kräftigen Beam-Schuß, bis hin zu Begleitraumschiffen sind alle Standard-Extras vorhanden. Darüber hinaus wird es u.a. Waffen geben, die nach dem Abfeuern ihre Größe verändern. So kann man auch Gegner treffen, die sich hinter Mauern verschanzen.

Die extrem kurzen Nachladezeiten, wenn man einen Level geschafft hat, runden den positiven Gesamteindruck ab. Wenn das fertige Spiel hält, was die von uns gespielte Demoversion mit fünf fertigen Levels verspricht, dürfte Wargate ein Sommer-Hit werden. Eine Atari ST-Version ist bereits in Planung, 8-Bit-Umsetzungen wird es nicht geben. *mg*


Angriffs-Formation: kein Ende in Sicht (Amiga)


End-Monster: Taktik ist Trumpf (Amiga)


Flink-Finger: Reaktion ist alles


◄ Grafik-Genuß: Jeder der sechs Levels bietet total unterschiedliche Hintergrundgrafik und andere Feinde (Amiga)

Screen shots represent Commodore 64 and Amiga versions, others may vary. Amiga is a registered trademark of Commodore/Amiga Inc.

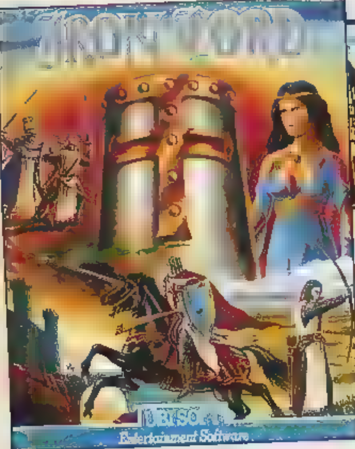
UBI SOFT
Entertainment Software

Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH
Bruchweg 128—132
4044 Kaarst 2
Tel. 02101 / 607-0
Vertrieb Österreich: Karasoft, Darius
Vertrieb Schweiz: Thali AG

... UND DER SIEG IST IHNEN GEWISS!

ADVENTURE

Atari ST
Amiga
C64 Disc
Amstrad Disc
IBM
Spectrum Disc und Cassette





GREIFEN SIE ZU SCHWERT UND RÜSTUNG, UM FÜR WAHRHEIT UND GERECHTIGKEIT ZU KÄMPFEN !

Endlich sind Sie wieder zu Hause, im Reich Ihres Vaters, das, während Ihrer Abwesenheit von Ihrem Onkel regiert, von Schrecken, Ungerechtigkeit und Unterdrückung gezeichnet ist.

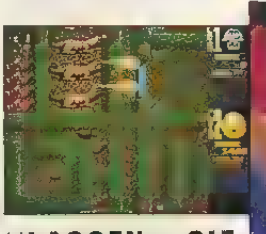
Um den Thron zurückzuerobern, müssen Sie auf dem Weg durch das Land ein schlagkräftiges Heer zusammentrommeln, um den Rachefeldzug gegen Ihren Onkel erfolgreich zu führen.

Respekt und Ansehen bei der Bevölkerung können Sie sich bei Wettbewerben wie Bogenschießen, Armdrükken, Schwertkampf und Würfelspiel verschaffen.

Es gilt nicht nur, Ihren Onkel und dessen Machenschaften zu besiegen, erst das erfolgreiche Überwinden eines Labyrinths macht Ihnen den Weg zu Ihrem rechtmäßigen Thronerbe frei.

ACTION

Atari ST
Amiga
C64 Disc und Cassette
Amstrad Disc und Cassette



PUFFY'S SAGA

UBI SOFT
Entertainment Software

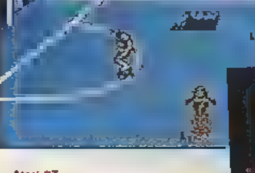
"LASSEN SIE SICH NICHT RAUS-PUFFEN...

Das ist die Herausforderung in diesem süchtigmachenden, arkadeartigen Spiel.

- **Entwischen Sie Ihren Feinden...** Geister, Säuretropfen, Fliegende Drachen und Schlangen lauern um jeder Ecke.
- **Wählen Sie sorgfältig Ihre Figur:** Puffy ist stark, aber Puffyn ist schnell !
- **Entdecken Sie zwanzig verschiedene Levels** und Spielszenen; jede von ihnen bietet geheime Gänge, überwacht von grausamen Monstern
- **Laufen Sie schnell durch das Labyrinth** oder sammeln Sie Punkte, indem Sie jedes Level vollständig erforschen.
- **Genießen** Sie die farbenprächtigen Grafiken und digitalisierten Sounds.

SPORTS...

Atari ST
Amiga
C64 Disc und Cassette
Amstrad Disc und Cassette
Spectrum Disc und Cassette



Atari ST
C64 Disc
Amstrad Disc und Cassette



SKATE WARS eine futuristische Sportsimulation. Erleben Sie die prikkelnde Spannung des American Footballs, kombiniert mit den Eishockey-Techniken !

Nur der unerbittliche Kampf mit einer sorgfältig ausgewählten Mannschaft erlaubt Ihnen, den Kampf gegen tödliche Zufälle zu gewinnen: Desintegrator, tiefe Spalten, Steinpfeiler oder Stachelkugeln ! Um Ihr Ziel zu erreichen, helfen Ihnen nur Taktik und Skrupellosigkeit weiter !

GREAT COURTS

Blue Byte

THE ULTIMATE TENNIS SIMULATION

UBI SOFT
Entertainment Software

Endlich haben Sie die Möglichkeit, gegen die besten Tennisspieler der Welt anzutreten und Ihre Fähigkeiten zu beweisen ! Machen Sie mit bei den berühmten Grand-Slam-Turnieren in Australien, Paris, Wimbledon und New-York. Betreten Sie den Center Court und bereiten Sie sich vor, Ihr bestes Tennis zu spielen.

Nutzen Sie eins der sechs Trainingsprogramme, um sich warm zu spielen. Schlagen Sie wie ein Profi alle Bälle zurück und zeigen Sie alles, was Sie können: Aufschlag, Vorhand, Rückhand, Volley... Vergessen Sie nicht, ans Netz zu gehen !

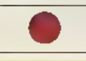
Wenn Sie Ihre Gegner geschlagen haben, kennen auch Sie das Glücksgefühl des Siegers, denn jetzt sind Sie auf dem Weg zur Spitze !

CHART



COMPUTERSPIELE

	TITEL	HERSTELLER
1.	Chase HQ	Ocean
2.	Batman	Ocean
3.	Ghostbusters II	Activision
4.	Paperboy	Encore
5.	Operation Thunderbolt	Ocean
6.	Robocop	Ocean
7.	Turbo Outrun	US Gold
8.	The Untouchables	Ocean
9.	Hard Drivin'	Domark
10.	Double Dragon II	Melbourne House



COMPUTERSPIELE

	TITEL	HERSTELLER
1.	Hero's Quest	Sierra On-Line
2.	M1 Tank Platoon	Microprose
3.	Sim City	Maxis
4.	Indiana Jones Adv.	Lucasfilm Games
5.	Pipe Dream	Lucasfilm Games
6.	Carmen Sandiego	Time Broderbund
7.	A-10 Tank Killer	Dynamix
8.	Harpoon	Three-Sixty
9.	Leisure Suit Larry II	Sierra On-Line
10.	Flight Simulator 4.0	Microsoft

VIDEOSPIELE

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Dragonball 3	Nintendo	Bandai
2.	Tetris	Gameboy	Nintendo
3.	SD Gundam	Nintendo	Bandai
4.	Castlevania	Gameboy	Konami
5.	Twin Bee 3	Nintendo	Konami
6.	Mah-Jong	PC-Engine	Face
7.	Golf	Gameboy	Nintendo
8.	Tetris	Nintendo	PPS
9.	Racermini 4WD	Nintendo	Konami
10.	Ultra Baseball	Nintendo	Culture Brain



VIDEOSPIELE

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Gameboy mit Tetris	Gameboy	Nintendo
2.	Tetris	Nintendo	Nintendo
3.	Ninja Gaiden	Nintendo	Tecmo
4.	Strider	Nintendo	Capcom
5.	Marble Madness	Nintendo	Milton Bradly
6.	Tecmo Bowl	Nintendo	Tecmo
7.	Dragon Warrior	Nintendo	Nintendo
8.	Super Mario Land	Gameboy	Nintendo
9.	The Adventure of Link	Nintendo	Nintendo
10.	Super Mario Bros. 2	Nintendo	Nintendo

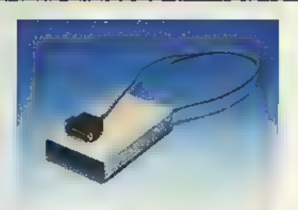
LESER-HI

1.	(1)	Populous
2.	(2)	Indiana Jones and the last Crusad
3.	(–)	Dungeon Master
4.	(7)	Sim City
5.	(6)	F16 Falcon
6.	(5)	Kick Off
7.	(3)	Zak McKracken
8.	(8)	Rock'n Roll
9.	(6)	Xènon II
10.	(10)	Pirates
11.	(–)	Elite
12.	(13)	Grand Prix Circuit
13.	(4)	Microprose Soccer
14.	(–)	It came from the Dessert
15.	(17)	Oil Imperium
16.	(15)	Last Ninja II
17.	(–)	North & South
18.	(–)	Bundesliga Manager
19.	(–)	Their finest Hour
20.	(–)	Leisure Suit Larry III

Jeden Monat stimmen die *POWER PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospiel-Systeme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 42). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben (dafür gibt's ein extra Feld auf der Mitmachkarte).

Klaus Schneider aus Speyer gewinnt die PC-Engine. Je ein Spiel geht an Ralf Brüffer, Ochtrup; Bastian Büssemaker, Königswinter; Andreas Ochs, Weisel; Christian Rolzetter, CH-Freiburg; Hans Simmel, Peiting; Oliver Urich, Mülheim.

Die Gewinner



Der Hauptgewinn: ein Zweitlaufwerk

Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal je nach Wunsch ein Zweitlaufwerk (Amiga/Atari ST) oder eine Action Replay Cartridge (C 64) oder ein Mausset (MS-DOS), das uns freundlicherweise vom Joystick-Versand in Hamburg zur Verfügung gestellt wurde. Als Trostpreise gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *mg*

ATTACK

...TPARADE

	Hersteller		Wie lange dabei
	Electronic Arts	20	10. Monat
	Lucasfilm Games	19	5. Monat
	FTL	18	19. Monat
	Maxis	17	4. Monat
	Spectrum Holobyte	16	13. Monat
	Anco	15	9. Monat
	Lucasfilm Games	14	18. Monat
	Rainbow Arts	13	2. Monat
	Imageworks	12	5. Monat
	Microprose	11	29. Monat
	Firebird	10	37. Monat
	Accolade	9	12. Monat
	Microprose	8	15. Monat
	Cinemaware	7	1. Monat
	Reline	6	5. Monat
	System 3	5	13. Monat
	Infogrames	4	2. Monat
	Software 2000	3	1. Monat
	Lucasfilm Games	2	2. Monat
	Sierra On-Line	1	1. Monat

Experten-Insel

Pool of Radiance
War in Russia
Balance of Power
Breakthrough/Ardennes
War of the Lance

Bob Malin ist der SSI-Beauftragte von US Gold in England und ein eingefleischter Strategiespiel-Fan

Joystick Computerspiele

Joystick Hamburg
Lübecker Str. 82, 2000 Hamburg 76
040/254592

VERKAUFS HITS

1. **Full Metal Planete** – Infogrames
2. **Rings of Medusa** – Starbyte
3. **Populous** – Electronic Arts
4. **Great Courts** – Blue Byte
5. **Indiana Jones Adv.** – Lucasfilm Games
6. **It came from the Dessert** – Cinemaware
7. **Sim City** – Maxis
8. **Turn it** – King-Soft
9. **Conqueror** – Rainbow Arts
10. **Kick Off** – Anco

Spielautomaten (Japan)

	Titel	Hersteller
1.	Super Monaco Grand Prix	Sega
2.	Tetris	Sega
3.	Winning Run	Namco
4.	Quartz	Konami
5.	SCI	Taito

Spielautomaten (USA)

	Titel	Hersteller
1.	Klax	Atari Games
2.	Gang Wars	SNK
3.	Golden Axe	Sega
4.	Escape from the Planet of the Robot Monsters	Atari Games
5.	Winning Run	Namco

Spielautomaten (Deutschland)

	Titel	Hersteller
1.	Pang	TAD
2.	World Cup '90	Tecmo
3	Line of Fire	Sega
4.	Shadow Dancer	Sega
5.	Klax	Atari Games

LESER-HITS

Amiga
1. Populous
2. Indiana Jones Adv.
3. Sim City
4. Rock'n Roll
5. Xenon II

Atari ST
1. Indiana Jones Adv.
2. Populous
3. Dungeon Master
4. Kick Off
5. Elite

C 64
1. Zak McKracken
2. Pirates
3. Microprose Soccer
4. Grand Prix Circuit
5. Oil Imperium

MS-DOS
1. Indiana Jones Adv.
2. Populous
3. Larry III
4. Larry II
5. Maniac Mansion

PC-Engine
1. Mr. Heli
2. Son Son II
3. Dragon Spirit
4. Gunhed
5. Nectaris

Mega Drive
1. Super Shinobi
2. Super Hang-On
3. Ghosts'n Ghouls
4. World Cup Soccer
5. Rambo III

Sega Master
1. Phantasy Star
2. Wonderboy III
3. Golvellius
4. R-Type
5. Shinobi

Nintendo
1. Zelda II
2. Super Mario Bros. 2
3. Life Force
4. The Goonies II
5. Legend of Zelda

Budokan

WETTBEWERB

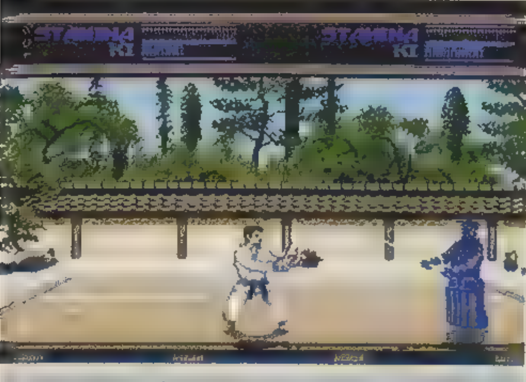
Wo Nunchakus klirren und harte Kämpfer stöhnen, ist Electronic Arts' Kampfsport-Simulation "Budokan" nicht weit. In vier Disziplinen (Bo, Kendo, Nunchaku und Karate) tretet Ihr gegen den Computer oder einen Freund an. Zum Anlaß der taufrischen Amiga-Version findet der Budokan-Europawettbewerb statt, an dem vier Länder teilnehmen. Den deutschen Teilnehmer werden wir im großen *POWER PLAY*-Turnier ermitteln: Drei gute Budokan-Spieler werden in unsere Redaktion eingeladen und dort in allen vier Disziplinen gegeneinander antreten. Wer die meisten Duelle gewinnt, fliegt zum Europa-Finale nach London. Schafft unser deutscher Teilnehmer auch hier den Sieg, winkt ihm der absolute Spitzenpreis: eine Woche Japan für zwei Personen, ein Besuch des "echten" Budokan inbegriffen. Der Sieger der Deutschland-Ausscheidung gewinnt außerdem alle für seinen Computer erhältlichen Electronic-Arts-Programme. Dazu gibt's stapelweise Spiele und T-Shirts als Trostpreise.

Alle Budokan-Cracks, die bei der deutschen Endausscheidung mitspielen wollen, müssen uns eine Postkarte schreiben, auf der folgende Frage beantwortet sein muß: *Wie heißt der 10. Computergegner bei Budokan?* Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die drei Teilnehmer ermittelt. Einsendeschluß ist am 15. Mai 1990, und der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die deutsche Endausscheidung wird auf einem Amiga ausgespielt. Schickt Eure Karten bitte an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort: Budokan
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Viel Spaß beim Üben! *hl*

GEWINNT EINE REISE NACH JAPAN



Wer aufs Siegertreppchen will, sollte in allen vier Kampfarten tüchtig üben



Die Deutsche Meisterschaft steigt in unserer Redaktion, das Europa-Play-Off in London und der Sieger fliegt sogar nach Japan



THE ESCAPE
Dan Dare 3
The story continues . . .
Ein furchtbarer Plan
Colonel DAN DARE ist die Lebensform,
die benötigt wird.
Er soll die „gutartigen Zellen" zur
Verfügung stellen.
DAN DARE 3 · The Escape
erhältlich für Amiga, Atari ST,
C 64 Disc/Cass., IBM PC
Virgin Games
VIRGIN GAMES GMBH, HAMBURG · IM VERTRIEB VON:
RUSHWARE
Microhandelsgesellschaft mbH · Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2 · Tel. 02101/607-0

AVATARS ABENTEUER, 6. TEIL

Ultima VI – The False Prophet

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Bei dem Namen "Ultima" bekommen gestandene Rollenspieler feuchte Augen und nasse Hände. Diese Rollenspielreihe gehört zu den langlebigsten (immerhin seit zehn Jahren) und erfolgreichsten in der Computerspielewelt. Jetzt ist der 6. Teil des Spiele-Epos von Programmierer Richard Garriott alias Lord British vollendet.

Die sog. Gragoyles haben die heiligen Schreine der verschiedenen Tugenden erobert und halten diese besetzt. Warum sie das getan haben und warum sie so sauer sind, weiß kein Mensch genau.

Eure Aufgabe ist es nun herauszufinden, woher die Gargoyles kommen, was sie vorhaben und sie von ihrem Treiben abzuhalten. Kurzum — Ihr müßt mal wieder Britannia vor dem sicheren Untergang retten. Nebenher erteilen Euch andere Einwohner des Landes aber noch zusätzliche kleine Aufträge. So könnt Ihr, (müßt aber nicht) z.B. für einen Koch ein Drachenei besorgen, damit er sich daraus ein kräftigendes Süppchen kochen kann.

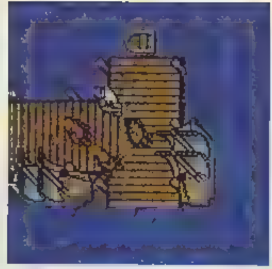
Ultima wäre nicht Ultima, wenn nicht auch im 6. Teil eine Philosophie stecken würde. Ging es in Ultima IV um Tugendhaftigkeit und in Ultima V um die falsche Auslegung dieser Tugenden, hat auch Ultima VI eine ziemlich einleuchtende Moral (das wird einem aber erst ziemlich spät bewußt). Primär geht's nämlich nicht ums stumpfe Monsterplätten, wie in so vielen anderen Rollenspielen, vielmehr warten in Ultima VI eine Menge unerwarteter Überraschungen und Wendungen. Es sei schon jetzt verraten, daß die Gargoyles nicht unbedingt die Monster sind, für die wir sie halten.

Der 6. Teil der Ultima-Serie wartet gleich mit einem ganzen Sack von Neuerungen gegenüber den alten Ultimas auf. Kein Wunder, wurde doch dieser Teil, im Gegensatz zu den anderen Spielen, nicht auf einem 8-Bit-Computer, sondern auf einem 16-Bit-PC entwickelt.

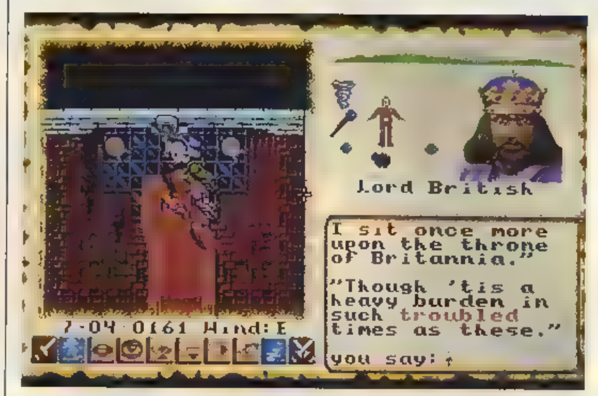
An der Spielumgebung hat sich nur wenig geändert. Die Schreine der acht Tugenden sind noch da — nur leider in der Hand der Gargoyles. Alle Städte, Dörfer und andere Einrichtungen findet der Ultima-Veteran am alten Platz. Der große Hohlraum unter Britannia, die Unterwelt und die Dungeons sind auch noch an der gleichen Stelle zu finden. Brandneu ist die Benutzerführung, die Grafik und der Sound. Bei der Grafik, den Spielelementen und der Umwelt Britannias kommt so richtig die Detailbesessenheit von Programmierer Richard Gariott zu Tage. Ultima VI ist schon kein "Spiel" mehr, sondern eher eine lebensnahe Simulation einer mittelalterlichen Kultur. Alle Einwohner der acht Hauptstädte und der Dörfer gehen einer Arbeit nach, liegen nachts im Bett, feiern Gelage, gehen auf die Jagd und prügeln sich mit Monstern. Während Ihr das Land durchstreift, geht das "Leben" im restlichen Teil Britannias quasi weiter. So trefft Ihr zur Mittagsstunde die anderen Spielfiguren in der Regel beim Essen an, am Tage bei der Arbeit, abends in der Kneipe und nachts im Bett. Bauern pflügen auf dem Feld, Winzer versorgen ihre Rebstöcke, Schlachter zerlegen Kühe. Mit jedem dieser Leute könnt Ihr Euch unterhalten, nach Informationen fragen, eventuell etwas kaufen oder verkaufen. Einige sind bereit, in Eure Truppe einzusteigen. Da passen aber nur acht Leute rein, also müßt Ihr ganz genau überlegen, wer mitmischen darf und wer nicht. Allerdings könnt Ihr Charaktere auch wieder aus der Party rauswerfen.

Das Reden mit Personen wurde gegenüber Ultima IV

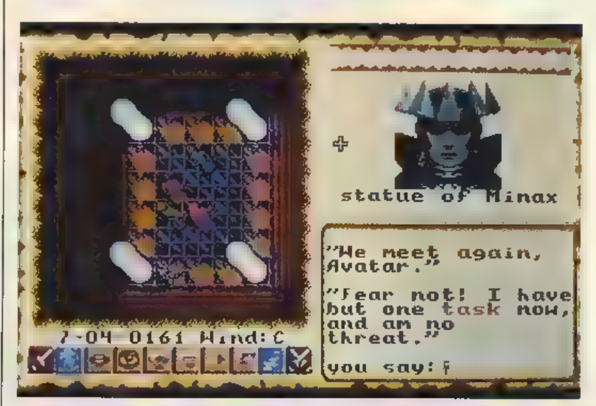




Ein finsterer Dungeoneingang und ein Segelboot (MS-DOS/VGA)

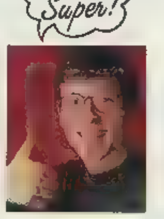


Lord British in Nöten: was machen die Gargoyles in Britannia?

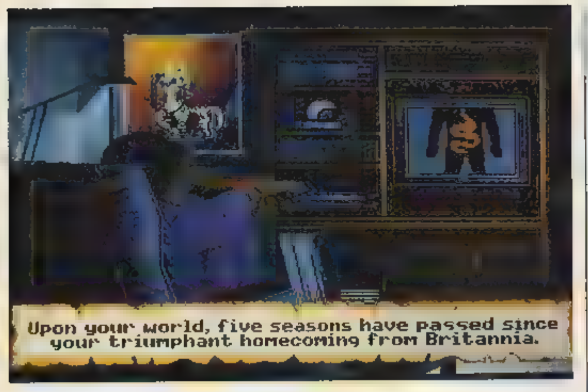


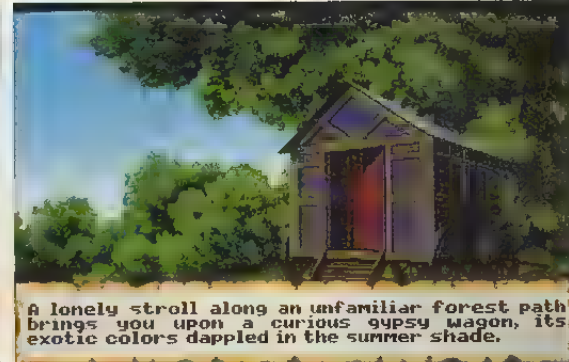
In der Unterwelt ist ganz schön was los (MS-DOS/VGA)

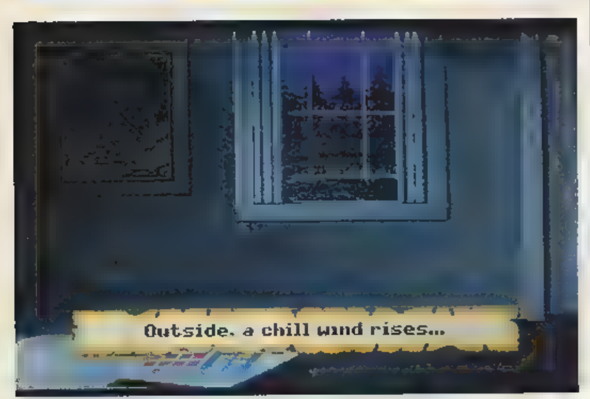
Super!

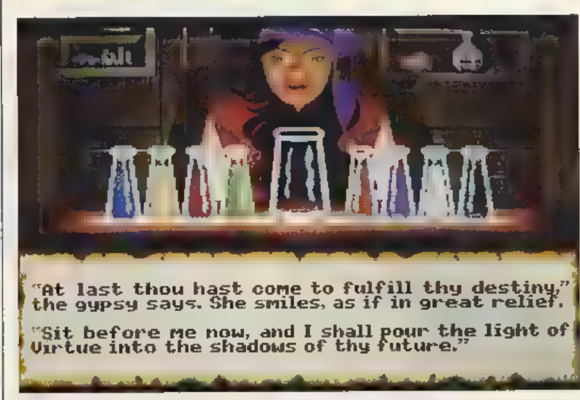


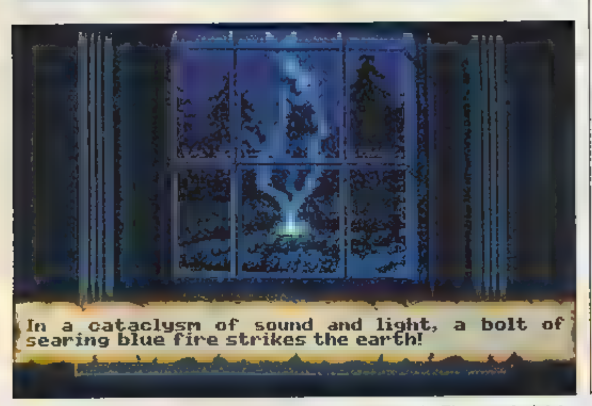
Verabschiedet Euch von grober Blockgrafik, Ruckel-Scrolling und verwirrender Tastaturbelegung: In Ultima ist ein neues Zeitalter angebrochen. Ultima VI ist nicht nur vorbildlich einfach zu bedienen, sondern läßt dem Spieler dank intelligenter Steuerung noch mehr Handlungsfreiheit. Umwerfend ist die Detailbesessenheit, mit der die Programmierer ans Werk gegangen sind. Auch wenn man Ultima VI für Wochen und Tage spielt, entdeckt man immer etwas Nettes. Vorbildlich ist auch die spannende Geschichte, die etwa in der Mitte des Spiels eine überraschende Wende macht. Andere Rollenspiele kommen mit Schwarzweiß-Malerei aus; Ultima ist viel nuancierter. Und hier liegt die große Stärke des Spiels: Die Story ist einfach klasse. Man rutscht beim Spielen derart in die "Parallelwelt" des Computers, daß man aufpassen muß, nicht völlig darin zu versinken.

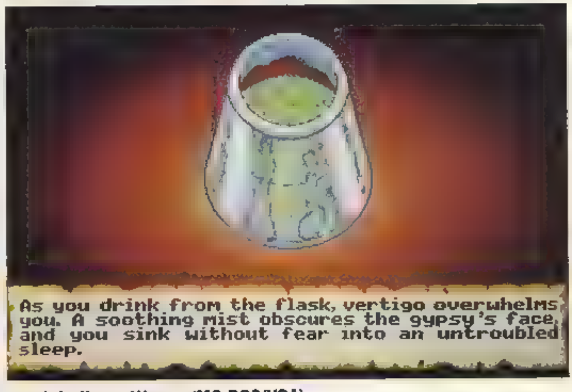












Die traumhaft schöne Intro-Sequenz — und sogar die Zigeunerin ist immer noch in ihrem Wagen (MS-DOS/VGA)

und V noch mal tüchtig erweitert. So kann es jetzt passieren, daß Leute Euch Witze erzählen, Frauen mit Euch flirten und Sänger sich nicht von einer Gesangsprobe abhalten lassen. Neu ist eine abschaltbare Hilfsfunktion für Einsteiger. Alle Schlüsselwörter, auf die die Spielfiguren reagieren, werden jetzt in einer speziellen Farbe angezeigt. Das erleichtert die Kommunikation mit den Charakteren doch ungemein. Die Grafik ist immer noch unverkennbar "Ultima-like". Alles was zu sehen ist, seht Ihr aus einer Art leicht "schrägen" Vogelperspektive. Im Gegensatz zu den alten Ultimas sind jetzt auch die Dungeons in Vogelperspektive zu sehen. Dafür wurde der Detailreichtum deutlich erhöht. Ein Baum sieht z.B. nun wie ein Baum aus und nicht wie eine Pixelwucherung. Ein Kaninchen ist deutlich von einer Kuh oder einem Hund zu unterscheiden. Am besten kommen die Details und die Farbenpracht allerdings unter einer VGA-Grafikkarte zur Geltung. Bei EGA, CGA und Hercules sind leichte Abstriche zu machen, aber selbst unter CGA, EGA und Hercules ist die Grafik erstaunlich gut.

In Ultima IV und V waren Dungeons, Dörfer und Städte auf der Landkarte immer als kleine Icons zu sehen. Sobald man einen solchen Ort betreten wollte, wurde die Grafik umgeschaltet und quasi herangezoomt. Das gibt es bei Ultima VI gar nicht mehr. Jetzt ist alles eine homogene Fläche: d.h. daß das Spielfeld merkbar größer geworden ist. Neben der verbesserten Grafik wurde auch die Benutzerführung ordentlich aufpoliert. Gab's bei Ultima V noch über 20 verschiedene Tastaturkommandos, reichen bei Ultima VI zehn Icons aus, um sich durchs Spiel zu schlagen. Fast alles kann per Mausklick erledigt werden, nur das Eintippen bei



Zaubersprüche in Massen



Das Gepäck einer Spielfigur



Die Party unterwegs im Lande Britannia (MS-DOS/VGA)



Einer der Schreine ist von Gargoyles besetzt (MS-DOS/VGA)

Gesprächen mit anderen Spielfiguren und fürs Speichern ist geblieben. Ebenso simpel ist das Hantieren mit den Charakteren geworden: Für jedes Mitglied der Truppe gibt es per Mausdruck ein extra Bild, auf dem die Gegenstände zu sehen sind, die der Charakter mit sich rumschleppt. Eine kleine gezeichnete Figur zeigt einem auf den ersten Blick, was für eine Rüstung, Stiefel, Waffen und Mützen der Charakter an hat. Apropos Charakter: In Ultima VI haben die Mitglieder Eurer Truppe ein Eigenleben. Sie mischen sich ungefragt in Verkaufsverhandlungen ein, geben Kommentare zum Geschehen ab und sind auch sonst nicht auf den Mund gefallen. Man kann sich sogar von den eigenen Party-Mitgliedern Tips geben lassen. Im Gegensatz zu vielen anderen Rollenspielen, könnt Ihr in Ultima VI nur einen einzigen Charakter selber basteln. Alle anderen Charaktere müßt Ihr unterwegs auflesen, sofern Sie sich Euch anschließen wollen

Selbst das Magiesystem wurde extrem vereinfacht. Mußte man in den alten Ultima-Programmen noch selbst die entsprechenden Zutaten zusammenmischen und per Tastatur einen von rund 40 Zaubersprüchen aussuchen, geht es jetzt viel einfacher. Ihr findet (oder kauft) unterwegs einige Zauberbücher. Ohne diese ist der Magier völlig hilflos. In einem solchen Zauberbuch stehen allerdings nicht unbedingt alle Zaubersprüche drin, die es gibt. Wenn Ihr entsprechende Zutaten für die Sprüche dabei habt, errechnet der Computer genau wieviel der Sprüche Ihr mit Euren Zutaten sprechen könnt. Benutzt Euer Zauberer einen Spruch, wird entsprechend die Zahl der übrigen Sprüche geändert — einfacher geht's nicht. Ihr könnt entweder per Mausklick den Spruch aussuchen, den Ihr benutzen wollt, oder wie gehabt über die Tastatur abrufen.

Ein Extra-Bonbon ist der neue Sound. PC-Besitzer, die eine handelsübliche Soundkarte (AdLib, Soundblaster, Roland MT32) in ihrem PC haben, dürfen sich die Hände reiben. Die verschiedenen Musikstücke, die während des Spiels erklingen, sind allerfeinst komponiert und untermalen das stimmungsvolle Spielvergnügen. Wer keine Soundkarte in seinem PC hat, muß auf Musik komplett verzichten. Nur das Plätschern der Springbrunnen, das Ticken von Uhren und andere Geräusche kommen aus dem eingebauten PC-Piepser.

Um Ultima VI anständig spielen zu können, solltet Ihr übrigens auf Eurer Festplatte schon mal Platz machen, runde 4 MByte an freiem Raum braucht dieses Spiel schon. Mit Festplatte halten sich auch die recht häufigen Nachlade-Vorgänge im zeitlich erträglichen Rahmen. Natürlich dürfen alle Veteranen, die schon Ultima IV oder V gespielt haben, ihren Spiel-Charakter übertragen.

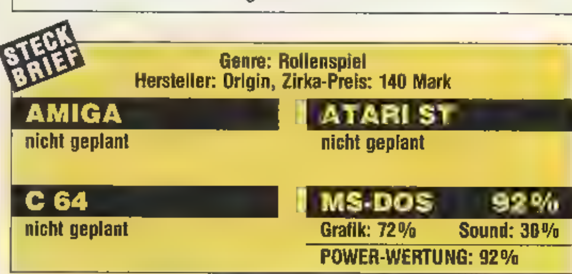
In der Verpackung von Ultima VI wird neben dem umfangreichen Handbuch wieder eine Stoffkarte von Britannia und ein schwarzer Stein liegen. Dieser Stein verändert unter speziellen Lichtbedingungen seine Farbe. *mh*



So schön können Rollenspiele sein: Richard Gariott hat mit Ultima VI ein wahres Feuerwerk an Detailreichtum, Spielwitz, Atmosphäre und Ideen abgebrannt. Alleine der Vorspann hat es in sich In bester Kinofilm-Manier wird man auf das Spiel eingestimmt. Ich mochte die Ultima-Serie eigentlich schon immer gern. Geht es in erster Linie doch nicht ums einfache Charakterbeförderungs-Spiel, sondern um die Geschichte, die in diesen Spielen steckt. Viele der Details im Programm sind zwar nicht lebenswichtig, aber sie erhöhen die Atmosphäre und tragen erheblich zum Spielspaß bei Oder kennen Sie ein Rollenspiel, in dem man ein Buch aufschlagen kann, in dem Limmericks stehen oder in dem es fast ein Dutzend Weinsorten gibt?

Während die bisherigen Teile von Ultima noch durch eine recht magere Grafik auffielen, kann man das von Ultima VI nun ganz und gar nicht mehr sagen. Hier kann man fast die einzelnen Grashalme zählen, da findet man Löcher in dem Käse der Molkerei, sieht Holzwolle in offenen Kisten und vieles mehr. Zugegeben, diese Pixel-Pracht setzt eine VGA-Grafikkarte voraus, aber auch unter EGA, CGA und Hercules ist die Detailvielfalt erstaunlich hoch. Ein extradickes Lob geht an die Musiker, die die tollen Stücke komponiert haben. Ultima VI ohne eine Soundkarte zu spielen, ist schon fast eine Sünde.

Ein kleines Manko gibt's allerdings. Leute, die bis heute weder Ultima IV oder V gesehen oder gespielt haben, tun sich am Anfang etwas schwerer als alte Avatar-Veteranen Allerdings werden auch Neulinge dank guter Benutzerführung, stilvollem Handbuch und den schnuckeligen Packungsbeilagen ziemlich schnell den Einstieg in die Welt Britannias finden.


STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Origin, Zirka-Preis: 140 Mark

AMIGA	ATARI ST
nicht geplant	nicht geplant
C 64	**MS-DOS 92%**
nicht geplant	Grafik: 72% Sound: 30%
	POWER-WERTUNG: 92%

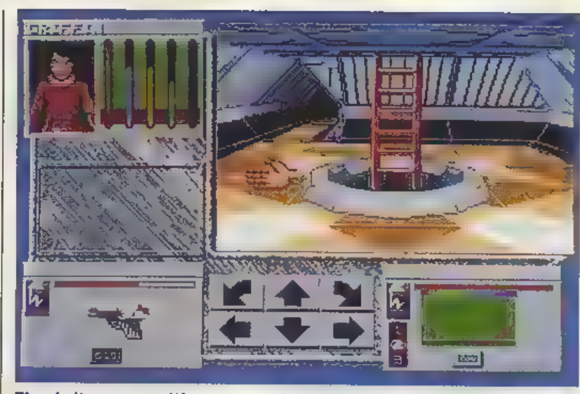
ALIEN-ATTACKE

Xenomorph

In dem komplett deutschen Action-Adventure "Xenomorph" spielt Ihr einen forschen Raumschiffkapitän, der sich im geruhsamen Kältetiefschlaf an Bord eines alten klapperigen Frachtraumschiffes befindet. Ihr habt Fracht für eine ferne Minenkolonie an Bord.

Leider weigert sich die Kolonie beharrlich, auf irgendwelche Kontaktversuche zu antworten. Also packt Ihr alle lebenswichtigen Dinge ein (Laser, Munition, Raumanzug, Thunfischkonserven und Kaffee) und schaut in der Kolonie nach dem Rechten. Schon bald stellt Ihr fest, daß die Minenarbeiter ein bißchen zu tief gebuddelt haben. Sie haben etwas äußerst Unangenehmes (und Gefräßiges) ans Tageslicht befördert.

Durch rund 25 labyrinth-artige Levels der Minenstation müßt Ihr Euch schlagen, um herauszufinden, was genau passiert ist. Die Grafik und die Benutzerführung (komplette Steuerung per Maus) erinnert an den Rollenspielklassiker "Dungeon Master". Alle Gänge der Kolonie sind in feinster 3D-Grafik; fiese Monster, Items und Türen sind schon auf geraume Entfernung zu sehen. Je nach Level wechselt auch die Grafik, so sieht z.B. der Versorgungslevel mit seinen Röhren komplett anders aus als die Minenebene. Farbige Balken geben Euch auf einen Blick Auskunft über die Gesundheit, Ausdauer, Hunger, Durst und den Grad der radioaktiven Verseuchung Eurer Spielfigur. In einem dicken Rucksack könnt Ihr unterwegs gefundene Items unterbringen. Anstelle der fantasyüblichen Gegenstände gibt's jetzt Laser, Granaten, Batterien, Disketten, Hamburger, Drucklufttüren, Raumanzüge, Bewegungsmelder und Medikamente. *mh*



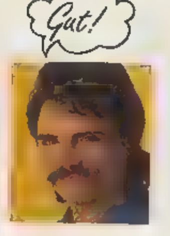
Eine Leiter voraus: Was mag uns in dem unteren Stockwerk erwarten (Amiga)?

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure/Rollenspiel
Hersteller: Interceptor, Zirka-Preis: 90 Mark

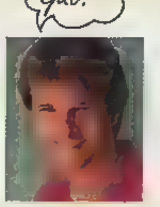
AMIGA 74%	ATARI ST 74%
Grafik: 73% Sound: 62%	Grafik: 73% Sound: 62%
POWER-WERTUNG: 74%	POWER-WERTUNG: 74%
C 64	**MS-DOS**
nicht geplant	in Vorbereitung

Gut!

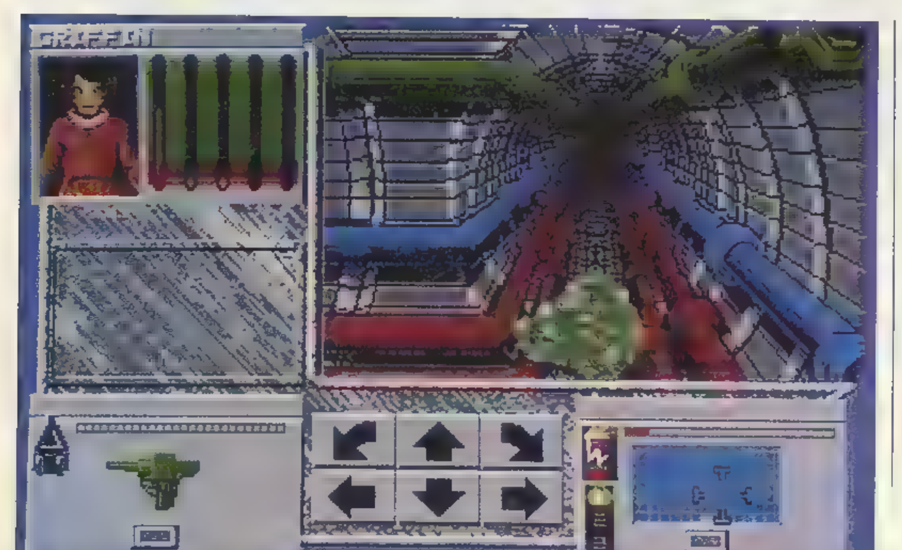


Freunde von handfesten SF-Storys mit einem tüchtigen Gruseleinschlag à la "Aliens" werden "Xenomorph" lieben. Der Science-fiction-Enthusiast findet alles wieder, was zum anständigen Raumfahrerleben dazugehört. Zischende Schotts, Computer, dicke Laser, schleimige Aliens und verwinkelte Gänge. Sogar unterschiedliche Atmosphären innerhalb der Minenkolonie sind nicht vergessen worden. Wohl dem, der hier einen Raumanzug dabei hat. Die hübsche Grafik (besonders die verschiedenen Ebenen sind toll) wird durch stimmungsvollen Digi-Sound unterstützt und trägt ebenso wie die vorbildliche Benutzerführung erheblich zum Spielvergnügen bei. Mich hat das tolle Flair von Xenomorph ganz schön in seinen Bann geschlagen. Es gibt aber auch ein bißchen was zu meckern: Das Handbuch ist zwar komplett in Deutsch, läßt einen aber über eine ganze Reihe von Spielelementen im unklaren. Ein wenig mehr Informationen wären nicht schlecht gewesen. Zum anderen gefällt es mir nicht ganz so gut, daß man mit einer Standardfigur auskommen muß, die nicht befördert werden kann wie in einem richtigen Rollenspiel. Ansonsten ist Xenomorph vorbehaltlos zu empfehlen.

Gut!



Der erste Gedanke, der mir durch den Kopf schoß, war: "Dungeon Master". Die Grafik gefällt mir wesentlich besser als beim Vorbild. Allerdings haben die Xenomorph-Programmierer auch zwei Disketten zur Verfügung. Nach kurzem Spielen entpuppte sich das Weltraum-Epos als nicht ganz so ausgeklügelt. Was nicht heißen soll, daß man hier wenig zu tun hätte: Karten zeichnen z.B. ist hier Pflicht. Die einzelnen Ebenen der Minenkolonie sind zu groß und verwinkelt, als daß man immer den Überblick bewahren könnte. Auch sonst gibt es viel zu sehen, Gegenstände auszuprobieren und eine Menge zum Gruseln, wenn man einige Monster mal genau betrachtet. Ein sehr interessantes Action-Adventure, an dem man eine ganze Weile zu knabbern hat, und das noch so manche Überraschung bringt.



◀ Ein schleimiges Alien schleimt sich durch den Röhrenlevel (Amiga)

LAHME LEGENDE

Knights of Legend

Bei "Knights of Legend" steuert Ihr eine Party mit sechs Charakteren durch das Fantasy-Land Ashtalaera. Ein Poster mit einer Landkarte, das gut zur Orientierung gebraucht werden kann, liegt der Pakkung bei. Bei der Charakterwahl könnt Ihr Euch zwischen vier Rassen und etwa zwei Dutzend Berufen entscheiden. Davon hängen nicht nur die Charakterwerte ab, sondern auch die Waffe, mit der eine Spielfigur ausgestattet wird

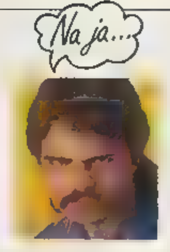
Euer Rollenspiel-Dasein beginnt in einem Gasthaus mitten in einer Stadt. Hier könnt Ihr ein paar Ausrüstungsgegenstände kaufen und ausgiebig mit den Stadtbewohnern plaudern. Durch Nachfragen kommt man an wichtige Informationen und "Quests". Löst man eine dieser Missionen, wird man reichlich belohnt: Neben Erfahrungspunkten und Gold winkt eine schmucke Medaille. Je mehr Medaillen Eure Charaktere sammeln, desto besser wird allmählich der Rang, den sie belegen. Der Hersteller kündigt bereits Zusatzdisketten mit neuen Landschaften an, in denen Euer Heldenhaufen frische Monster vertrimmen und neue Abenteuer bestehen wird.

Das Spiel steckt voller drolliger Details. Ihr könnt z.B. das Bildchen, das Euren Charakter repräsentiert, verändern. Es gibt eine Art Zauberspruch-Construction-Set, in dem Magier individuelle Spells komponieren und benennen können (einen Spruch, durch den Orcs Intelligenz verlieren, könnt Ihr z.B. "Orc-Blödel" nennen). Die Kämpfe gegen Monster sind sehr detailliert und langwierig. In den taktischen Gefechten kann man jeden Charakter individuell auf dem Spielfeld herumschieben. Und damit kein PC-Besitzer vom munteren Treiben ausgeschlossen wird, nutzt die MS-DOS-Version die drei Grafikkarten Hercules, CGA und EGA aus. *hl*

Geht so

Das stramme Handbuch (140 Seiten) läßt einem zunächst das Wasser im Munde zusammenlaufen. Doch trotz vieler spielerischer Feinheiten ist Knights of Legend eine recht müde Angelegenheit. Der hohe Schwierigkeitsgrad, gepaart mit dem übertrieben langatmigen Kampfsystem dämpft die Spannung. Das ist allenfalls ein Fall für Rollenspiel-Experten. Von der C 64-Version sollte man auf alle Fälle die Finger lassen: Was hier an Disketten-Gewechsel und Nachlade-Pausen zusammenkommt, schlägt alle Negativrekorde. Die PC-Version spielt sich da schon um einiges besser (Installation auf Festplatte dringend vorausgesetzt), ist aber auch recht müde geraten.

Na ja...

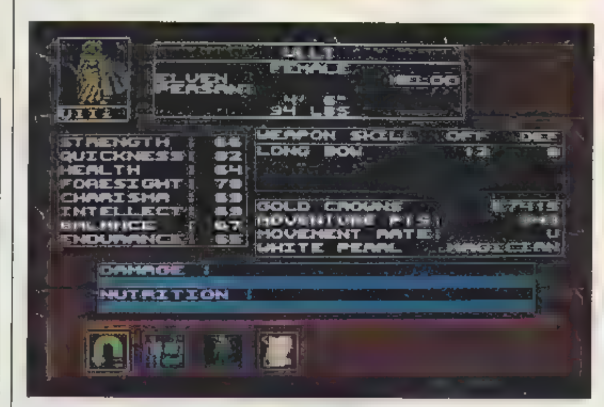


Knights of Legend sieht auf den ersten Blick toll aus und es stecken einige gute Ideen in dem Programm. Aber die Steuerung der Heldentruppe ist trotz Icons und Mausbedienung eine elende Quälerei. Das Kampfsystem ist zwar ganz niedlich gemacht, aber wenn man zum 97. Mal fast eine halbe Stunde braucht, nur um zwei Orks zu verprügeln, dann nervt das ganz heftig. Verdammt ärgerlich ist auch die Tatsache, daß die Helden wohl per Zufall von den verschiedensten Monstern angegriffen werden. So kann es passieren, daß eine Neulingstruppe von einer Horde mordlustiger, superstarker Riesen einfach niedergewalzt wird. Ein Lichtblick ist das Magiesystem: Die Idee, daß man seine Zaubersprüche selbst umbasteln und sogar mit einem Namen versehen kann, ist genial. Aber das ist auch das einzig Gute an Knights of Legends. Selbst Rollenspielprofis werden den Programmierern dieses "Meisterwerks" einen dicken Troll auf den Leib hetzen wollen

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Origin, Zirka-Preis: 60 bis 90 Mark

AMIGA		ATARI ST	
in Vorbereitung		nicht geplant	
C 64	**17 %**	**MS-DOS**	**46 %**
Grafik 37 %	Sound: 3 %	Grafik: 64 %	Sound: 7 %
POWER-WERTUNG: 17 %		POWER-WERTUNG: 46 %	



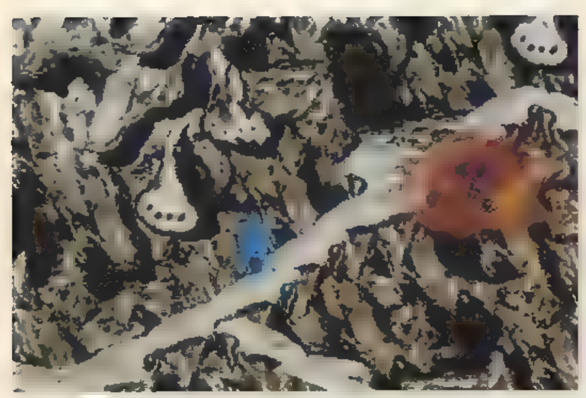
Ein Blick auf die Charakter-Werte (MS-DOS/EGA)



Detailliert geht's dem Knubbelmonster an den Kragen (MS-DOS/EGA)



Die meisten Gebäude in den Städten könnt Ihr betreten (C 64)



Auf Kristallsuche in einem der vier Tsimit-Bereiche (Amiga)

TAKTIK-ACTION-HANDELS-SPIEL

Knights of the Crystallion

Die Adreni-Familie gehört zum Haresh, einem Bund verschiedener Zünfte, die auf die Produktion bestimmter Güter spezialisiert sind. Der Haresh wiederum ist Bestandteil der Zivilisation von Orodrid. Das Leben hier wäre ganz schön öde, wenn es nicht ein aufregendes Ziel für jeden strebsamen Bürger gäbe: Ein Kristall-Ei zu besitzen und damit in den Rat der angesehensten Orodrianer aufgenommen zu werden. Um das ehrenwerte Ziel zu erreichen, müßt Ihr fünf "Spiele im Spiel" meistern, die man in einer beliebigen Reihenfolge üben kann. Im Haresh kümmert Ihr Euch um Eure kaufmännischen Aktivitäten, Deketa und Bosu sind zwei Denkspiele und bei Proda können Kristalle in Extraleben verwandelt werden. Kristalle findet Ihr im Tsimit. Dieser unterirdische Tempel wird von Monstern bevölkert, die man sich mit Energiebällen vom Leibe hält. *hl*

Gut!



Nach dem Motto "Alle Spiele sind schon da" bieten die einzelnen Programmteile eigentlich für jeden etwas. Die ungewöhnliche Aufmachung (zum Teil recht schnieke HAM-Grafik und ein glänzender Stereo-Soundtrack) macht einen einladenden Eindruck. Eine ganze Weile seid Ihr damit beschäftigt, die einzelnen Sub-Spiele zu erforschen. Hat man sie gemeistert, stehen die Tsimit-Expeditionen im Mittelpunkt. Einmal durchgespielt, verliert das Programm merklich an Reiz. Angesichts des saftigen Preises wird langfristig etwas wenig geboten, aber das spielerische Konzept ist interessant; also ruhig mal anspielen.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: U.S.Gold, Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 68%	ATARI ST
Grafik: 67% Sound: 76%	nicht geplant
POWER-WERTUNG: 68%	
C 64	**MS-DOS**
nicht geplant	nicht geplant



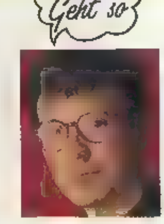
40 Meilen Luftlinie zum nächsten Informanten (MS-DOS/VGA)

DETEKTIV AUF ACHSE

Mean Streets

Der Sturz von der Brücke war zwar spektakulär, doch der Aufprall ist dem Forscher Carl Linsky schlecht bekommen (Das Begräbnis ist morgen um 11:00). "Selbstmord", sagt die Polizei. "Mord", sagt seine Tochter. Da die kurvenreiche Tochter die Spesenrechnung zahlt, glauben Sie ihr. Sie heißen Tex Murphy, sind Detektiv, wohnen in San Francisco und haben soeben das Kalenderblatt des 20. März 2033 abgerupft. Wie's sich fürs 21ste Jahrhundert gehört, sind Sie ordentlich mit High-Tech ausgestattet. Allein Ihre Karre ist eine Schau: Man fliegt (!) entweder von Hand oder mit Autopiloten zum nächsten Ort. Selbstverständlich ist neben einem Fax-Gerät ein Video-Phone eingebaut, auf dem das Konterfei der Sekretärin Vanessa erscheint. Sie gibt Tips und sucht Adressen für Sie heraus. An manchen Orten können Sie die Umgebung genau untersuchen oder mit Informanten plauschen. Neben dem kniffligen Fall müssen Sie auch manche Action-Szenen meistern; hier wird lediglich Geschick abgefragt. *al*

Geht so



Man stelle sich einen Krimi vor, in dem der Detektiv in sein Auto steigt, den Wagen startet und fährt. Und fährt. Und fährt. In Echtzeit. Und wenn er nicht angekommen ist, hängt er noch heute auf der Autobahn. Das ist das Problem der "Mean Streets". Trotz "Warp" dauern die Gleit-Auto-Szenen viel zu lange. Das Spiel ist recht interessant, auch wenn man schon originellere Geschichten gesehen hat. Ein Lob den Grafikern, die einen guten Digitizer hatten, Lob dem "Real Sound"-Feature, das den PC-Piepser vergessen läßt; Schimpf und Schande über die Spieldesigner, die fest geschlafen haben. Nur für Krimifans.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Access, Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA	ATARI ST
nicht geplant	nicht geplant
C 64	**MS-DOS 53%**
nicht geplant	Grafik: 69% Sound: 76%
	POWER-WERTUNG: 53%



Dumpfes Terroristen-Killen für Unerschütterliche (C 64)

Armer George: Sein Boß tobt, während die Aktien fallen (Amiga)

NORDSEE IST MORDSEE

Noth Sea Inferno

Terroristen halten eine Bohrinsel in der rauhen Nordsee besetzt. In ihren Fängen befinden sich sechs Geiseln. Geht die Regierung bis Mitternacht nicht auf die Forderung der Gangster ein, wollen sie die teure Bohrinsel in die Luft sprengen. In einem Anfall von Risikofreude wird beschlossen, einen Einzelkämpfer zu der Befreiung der Geiseln einzusetzen.

Ihr steuert den einsamen Helden von Plattform zu Plattform. Durch das Benutzen von Aufzügen, Leitern und Treppen müßt Ihr versuchen, alle Türen zu erreichen. Hinter ihnen verbirgt sich eine Geisel, eine bessere Waffe, Munition oder im schlimmsten Fall gar nichts. Die Kanone muß gegen die bösen Terroristen eingesetzt werden, welche ab und zu mit wehendem Kopftuch auftauchen und eine Maschinenpistole zücken. Rote Pixel spritzen über die Mattscheibe, wenn Euch eine Salve erwischt. Trotz dieser blutrünstigen Zwischeneinlagen hält sich die Action in Grenzen. In erster Linie kommt's drauf an, sich in dem Gewirr von Gängen und Treppen zurechtzufinden. *hl*

Hilfe



Einen treffenderen Namen hätte man dem Spiel nicht geben können: Dieses "Inferno" setzt negative Maßstäbe am laufenden Band. Die Story ist abgedroschen, die Grafik laienhaft, der Spielablauf einschläfernd und die Effekthascherei peinlich (wohl nach dem Motto: Wenn sich das Ganze schon zäh wie eine Ölpest spielt, dann gibt's wenigstens ein paar Liter Bildschirm-Blut). Die Programmierer haben auf jegliche Art von Punktezählung verzichtet, um selbst den härtesten High-Score-Jägern den Motivations-Zahn zu ziehen. Ein derart übles Spiel hätte nur in der 10-Mark-Preisklasse eine Daseinsberechtigung.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Magic Bytes, Zirka-Preis: 30 bis 45 Mark

AMIGA 15%	ATARI ST
Grafik: 24% Sound: 61%	In Vorbereitung
POWER-WERTUNG: 15%	
C 64 13%	**MS-DOS**
Grafik 26% Sound: 11%	nicht geplant
POWER-WERTUNG: 13%	

COMPUTER-COMIC

The Jetsons

Die Science-fiction-Sippe "The Jetson" ist eine ganz normale Familie des 3. Jahrtausends: Papa George schuftet für Spacely, einen spätkapitalistischen Chef oberster Mieslings-Klasse. Zu Georges Familie gehören Gemahlin Jane, Tochter Judy, Söhnchen Elroy und Astro, der sprechende Hund. Im Spiel zur Zeichentrick-Serie hat der Flug ins Büro eines montags morgens ein besonders schauderhaftes Ende: George Jetson läuft Gefahr, von Spacely gefeuert zu werden, wenn er nicht einen "kleinen" Spezialauftrag für ihn erfüllt. Auf dem Planeten Robotopia drohen die Aktivitäten rebellischer Roboter die dortigen Geschäfte von Spacely zu vermiesen.

"The Jetsons" ist ein einfach zu bedienendes Abenteuerspiel, bei dem man lediglich auf Icons und Bilder zu klicken braucht, um andere Räume zu betreten und Gegenstände zu untersuchen oder zu benutzen. Bei Gesprächen mit anderen Spielfiguren hat man die Auswahl zwischen verschiedenen Antworten, die wiederum das Verhalten des Gesprächspartners beeinflussen. *hl*

Geht so



Die kessen, zum Teil animierten Grafiken, eine witzige Story und spärliche, aber gute Sound-Effekte schaffen das rechte Trickfilm-Feeling. Das Spiel ist mächtig benutzerfreundlich. Ähnlich wie bei "Déjà Vu" klickt man komfortabel an Icons und Bildelementen herum. Aber mit ein bißchen Beharrlichkeit und gründlichem Herumsuchen (mit jedem reden, alle Gegenstände ausprobieren), spielt man das Programm recht schnell durch. Das macht zwar Spaß, aber der hält nicht sonderlich lang vor. The Jetsons ist ein putziges Adventure im Comic-Stil für Einsteiger. Erfahrenen Spielern wird's aber viel zu leicht gemacht.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Microillusions, Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 65%	ATARI ST
Grafik: 73% Sound: 37%	nicht geplant
POWER-WERTUNG: 65%	
C 64	**MS-DOS**
nicht geplant	nicht geplant

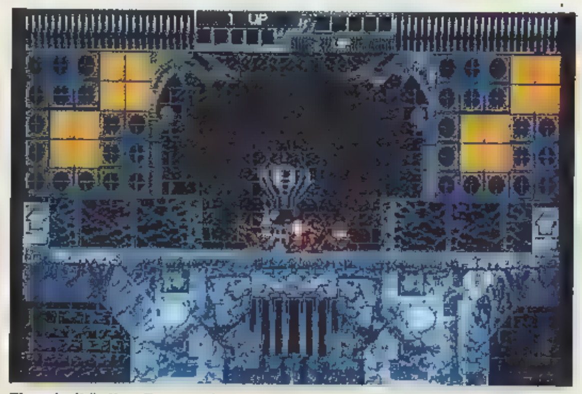
PUZZLE-PHÄNOMEN

Brain Blaster

Einsam in seiner Burg, hoch oben auf einem Berg, sitzt ein weiser Mann. Dieser Kerl ist so weise wie der Papst, ein Zen-Mönch und ein alter indischer Swami in einer Person. Dieser Bursche, der die Weisheit scheinbar mit der Suppenkelle eingetrichtert bekommen hat, möchte einigen Leuten etwas von seiner Erleuchtung abgeben. Um in den Genuß dieses Privilegs zu kommen, muß man aber keine roten Klamotten tragen oder mit gelben Bademänteln bekleidet singend durch die Straßen ziehen. Vielmehr hat der Eremit einen Test entwickelt, den jeder, der nach der Weisheit strebt, erfüllen muß. Um dem großen Meister vorgestellt zu werden, müßt Ihr nur ausreichend Goldmünzen vorweisen. (Ganz schön weise der alte Knabe.) An Goldmünzen kommt Ihr, wenn Ihr eine Art Intelligenztest spielt. Hier werden den erreichte Punkte in klingende Münze umgerechnet.



Du kleines Puzzleteilchen fein, gleich bist du mein (ST)



Eine dreiköpfige Zwergenband spielt vorm Start heiße Rhythmen (ST)

"Brain Blaster" ist ein Denk- und Grübelspiel, das mit einem ganzen Haufen spielerischer und grafischer Finessen aufwartet. The Teller ist eine Mischung aus einer großen Portion "Memory", ein wenig "Tetris" und ein bißchen Puzzle. Am Anfang wird ein Quadrat angezeigt, das aus 25 kleineren Feldern besteht. Auf diesen Feldern befinden sich verschiedene Puzzlesteinchen, die sich in Farbe und Form teilweise recht stark unterscheiden. Ziel des Spieles ist es, möglichst schnell das gleiche Muster nachzubasteln. In der Mitte des Spielfelds ist eine Art Trichter, aus dem in regelmäßigen Abständen Puzzleteilchen heraushüpfen. Ihr müßt nun diese Teilchen mit Eurer Spielfigur einfangen und auf den richtigen Platz auf dem Quadrat ablegen. Um die Angelegenheit zu erschweren, gibt es auch Bausteine, die überhaupt nicht ins Muster passen. Wer allein spielt, hat zusätzlich noch gegen ein Zeitlimit zu kämpfen. Neben den Standardsteinchen erscheinen in unregelmäßigen Abständen besondere Spezial-Puzzle-Teile. Da gibt's z.B einen Radiergummi, mit dem Ihr falsch gesetzte Steine löschen könnt oder einen Gedächtnisstein, der das Originalmuster noch mal kurz zeigt. Eine Balkenanzeige am oberen Bildschirmrand zeigt Euch sofort, ob Ihr einen Stein an seinen richtigen Platz gesetzt habt. Bei der Punkteabrechnung werden alle richtig plazierten Steine in Punkte umgerechnet und falsche Teilchen vom Kontostand abgezogen.

Wer will, kann "Brain Blaster" auch mit einem oder sogar zwei Kumpels gleichzeitig spielen. Hier steuern zwei Spieler ihre Männchen per Joystick und einer per Tastatur. Im Mehrspielermodus fällt auch das Zeitlimit weg. Es gewinnt der, der als erstes das Muster komplett hat. Im Mehrspielermodus wird Euer Intelligenzgrad dann auch sofort grafisch dargestellt. In einem bunten Kurvendiagramm könnt Ihr hier Eure Puzzleleistung mit der Eurer Kumpels vergleichen. Hämische Kommentare wie: "Häh, Häh, wieder 5 Punkte mehr", sind da an der Tagesordnung. Als zusätzliches Bonbon könnt Ihr eine Art Ligamodus veranstalten — vor dem Spiel dürft Ihr Geld einsetzen, das der Gewinner am Schluß einstreichen kann. Übrigens ist Brain Blaster ein neuer Name. Ursprünglich hieß das Programm "The Teller" (siehe *POWER PLAY* 03/90). *mh*

Gut!



Die Duelle mit Michael werde ich nicht so schnell vergessen — Brain Blaster bringt eben erst zu zweit richtig Spaß. Wenn man sich die strategisch wichtigen Teilchen vor der Nase wegschnappen kann, ist das Geschrei groß — herrlich kommunikativ. Auch allein hat man alle Hände voll zu tun, denn die Puzzlelei unter Zeitdruck bringt einen von der milden Verzweiflung ("Wo kommt das noch mal hin"?) zum erhebenden Erfolgserlebnis ("Geschafft!"). Viele Spiel-Varianten und eine sehr ausgefeilte Grafik runden den guten Eindruck ab. Nicht gerade "Tetris", aber sehr spaßig Unbedingt einmal ansehen!

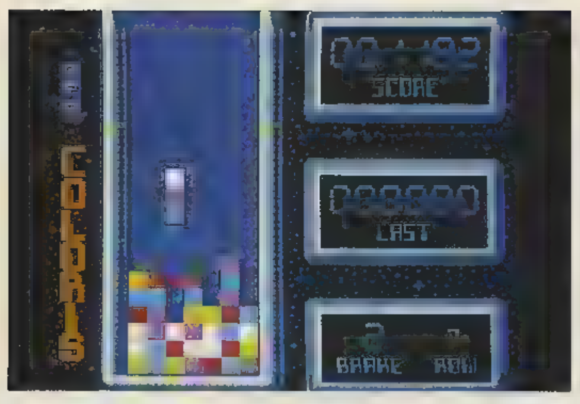
Super!

Es gibt sie ja doch noch: die frischen Spiel-Ideen. "Brain Blaster" ist ein außerordentlich gelungener Genuß für alle Freunde von Grübel-Programmen. Nicht nur das Spielprinzip verspricht lange Spielfreude, auch die technische Ausführung ist exzellent Die Grafik ist auf den Pixel genau gezeichnet und äußerst farbenfroh. Zusätzlich ertönt spritziger Digi-Sound aus dem Lautsprecher des Monitors. Mir persönlich gefiel der Mehrspielermodus am besten. Zwar macht Brain Blaster auch alleine Spaß, aber im Zweikampf mit einem oder zwei Freunden steigert sich das Spielvergnügen ganz erheblich. Angenehm ist der langsam steigende Schwierigkeitsgrad. Ist in den ersten der insgesamt dreißig Stufen das Puzzlemuster noch recht simpel, muß man sich in höheren Stufen ganz gehörig anstrengen, um das Originalmuster nachzubauen. Kurzum — Brain Blaster ist ein Spiel, das sich keiner entgehen lassen sollte.



Genre: Denkspiel
Hersteller: Ubi-Soft, Zirka-Preis: 80 Mark

AMIGA	80 %	ATARI ST	80 %
Grafik: 77 %	Sound: 68 %	Grafik: 78 %	Sound: 68 %
POWER-WERTUNG: 80 %		POWER-WERTUNG: 80 %	
C 64		MS-DOS	
nicht geplant		nicht geplant	



Du müssen Farben reihen richtig, denn das seien hier sehr wichtig

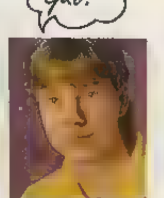
FARBENLEHRE

Coloris

Ein Spiel und seine Folgen: Der Superhit "Tetris" löste einen ungeheuren "Run" auf Geschicklichkeits-Grübeleien aus, der uns schon so manches tolle Logikspiel bescherte. Nach "Blockout", das wir in der letzten Ausgabe getestet haben, versucht nun ein finnisches Softwarehaus mit "Coloris" erfolgreich in die Fußstapfen von Tetris zu treten.

Auf den ersten Blick meint man, ein farbiges Tetris vor sich zu haben. Der Bildschirm zeigt den bekannten Zylinder, in den in kurzen Abständen immer ein bestimmtes Klötzchen fällt. Es ist hochkant und drei Icons lang, von denen jedes eingefärbt ist. Per Feuerknopfdruck kann man die Farben der drei Teile in sich rotieren lassen. Euer Ziel ist es, drei gleiche Farben senkrecht oder waagrecht aneinanderzureihen. Löst man damit eine Kettenreaktion aus, verschwinden die untersten Reihen. Wer etwas länger nachdenken will, wohin er nun sein Klötzchen plaziert, der kann die Bremse ziehen und damit den Fall verlangsamen — das geht allerdings zu Lasten des Punktekontos. *mg*

Gut!

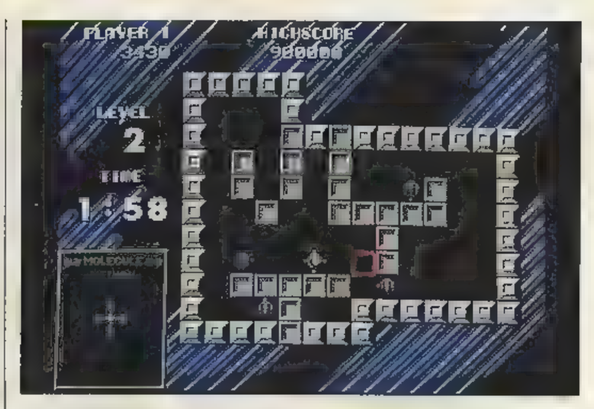


Wer hätte gedacht, daß ein einfaches Spiel wie Tetris derart viel Raum für interessante Varianten bietet. Nach dem Ausflug in die 3D-Welt ("Blockout") folgt nun eine Farbenexkursion. "Coloris" erreicht zwar nicht die Klasse von Tetris, ist aber trotzdem ein feines Denkspiel. Wenn man sich damit abgefunden hat, daß es nur eine Klötzchenform gibt und man diese nicht drehen kann, dann steht vergnüglichen Stunden nichts mehr im Weg. Die beiden Spielmodi (Standard- und Zeitspiel, wo in bestimmten Abständen Linien von unten ergänzt werden) sind durchdacht und bieten Anreiz für Marathon- sowie Kurzspieler.

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Avesoft, Zirka-Preis: 80 Mark

AMIGA 74%	ATARI ST
Grafik: 23% Sound: 37%	in Vorbereitung
POWER-WERTUNG: 74%	
C 64	**MS-DOS**
in Vorbereitung	in Vorbereitung



Sie sollten mal Kalium-Hexa-Cyanoferrat III sehen ... (Amiga)

MUSTER-MOLEKÜL

Atomix

Wie jeder Leidgeprüfte aus dem Chemie-Unterricht weiß, besteht Wasser aus einem Teil Sauerstoff und zwei Teilen Wasserstoff; zusammen ergibt das H2O. Und das dürfen Sie in "Atomix" auf dem Amiga zusammensetzen. In einem Rahmen, der mit Mauern durchsetzt ist, liegen Atom-Teilchen, das räumliche Bild der chemischen Formel ist am Bildschirm vorgegeben. Das Spielziel: Die Teilchen müssen richtig an das Kernstück gestückelt werden. Man kann das Atom mit dem Joystick anklicken und dann verschieben. Leider bremsen die Teilchen erst, wenn sie auf ein Hindernis stoßen. Also plaziert man Atome als Bremsklötze für andere Atome oder fährt irrsinnige Umwege, um das Teil an die richtige Stelle zu bringen. Eine Uhr tickt am Bildschirmrand; wenn die Zeit abgelaufen ist, ist Sense. Die Moleküle werden von Level zu Level komplizierter; insgesamt gibt es 30 Atome. Für grobe Diskussionen sorgt der Zweispieler-Modus (leider nur ein Joystick), in dem derjenige die Punkte einsackt, der das Molekül vollendet. *al*

Gut!

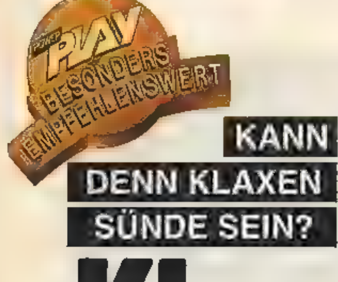


Atomix gehört zur Güteklasse A der Denkspiele. Die Grafik ist zwar unspektakulär, aber zweckmäßig, Sound ist so gut wie nicht vorhanden (dann stört er wenigstens nicht), doch dafür ist das Spielprinzip erste Klasse. Ein Lob für diese clevere Idee. Ich hätte mir ein paar mehr Levels gewünscht. Dreißig sind nicht gerade viel und spätestens am Level 10 kommt man in ernsthafte Schwierigkeiten. Außerdem sollte man beim Zweispieler-Modus zwei Joysticks anschließen können, denn das "Gib-mir-den-Joystick-oder-ich-fresse-Dich" ist lästig. Doch alles in allem kann ich den Knobelspaß nur empfehlen.

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Thalion, Zirka-Preis: 70 Mark

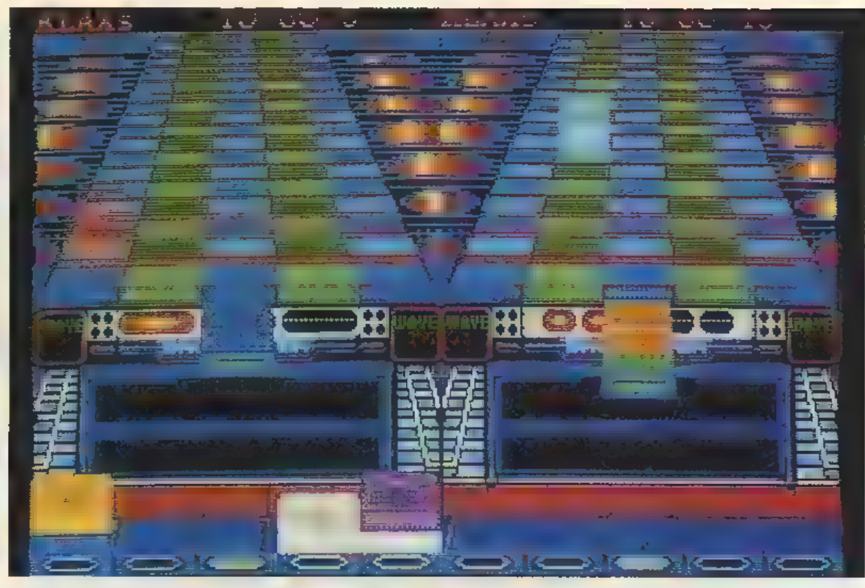
AMIGA 76%	ATARI ST
Grafik: 51% Sound: 20%	in Vorbereitung
POWER-WERTUNG: 76%	
C 64	**MS-DOS**
in Vorbereitung	in Vorbereitung

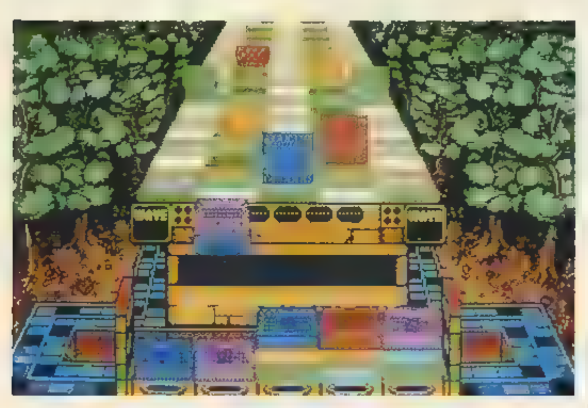


KANN DENN KLAXEN SÜNDE SEIN?

Klax

Ataris neuer Automat "Klax" ist kaum in den europäischen Spielhallen aufgebaut, da spuckt Tengen schon die Computer-Adaptionen aus. Klax auf Heimcomputer umzusetzen war wohl ein Klacks: Dieser Automat hat recht schlichte Grafik, aber eine besonders reizvolle Spielidee, die entfernt an den Puzzle-Evergreen "Tetris" erinnert.


Direkter Vergleich im Zwei-Spieler-Modus: Wer schafft den besseren Score? (ST)


Die Stapel werden immer höher: ein Königreich für einen Klax (ST)

Ihr steuert eine Art Schaufel, die am unteren Ende eines Fließbandes postiert ist. Das Fließband ist senkrecht in fünf Bahnen unterteilt. Am Ende jeder Bahn befindet sich je ein Stapelfeld. Man steuert die Schaufel nach links und rechts, um die Blöcke aufzufangen, die langsam vom oberen Ende des Fließbandes nach unten geklackt kommen. Läßt man ein paar Blöcke auf den Boden fallen, ist das Spiel zu Ende. Sammelt die Brocken also fleißig auf; bis zu fünf Stück passen auf Eure Schaufel. Durch Druck auf die "Flip"-Taste setzt Ihr den jeweils obersten Block von Eurer Schaufel in einem der fünf Stapelfelder ab. Jeder Block hat eine von acht Farben. Ziel von Klax ist es, durch das Aneinanderreihen gleicher Farben die betreffenden Blöcke verschwinden und die Punkteanzeige damit in die Höhe schnellen zu lassen. Mindestens drei gleichfarbige Blöcke müssen nebeneinander, übereinander oder diagonal plaziert sein, um sie abzuräumen.

Klax ist in Levels aufgeteilt. Um eine Stufe zu schaffen, müßt Ihr ein bestimmtes Ziel erreichen, das Euch zu Beginn des Levels verraten wird (z.B. "Baue fünf Klaxe"). Zu Spielbeginn und nach jeweils fünf Levels darf man wählen, ob man ein paar Schwierigkeitsstufen überspringen will. Bei unserer Test-Version war die Musik leider noch nicht fertig. Die Sound-Wertung tragen wir in einer der nächsten Ausgaben nach. *hl*

Super!

Seit ich auf der Automatenmesse "Klax" zum ersten Mal gespielt hatte, war's um mich geschehen. Die nächsten fünf Stunden verbrachte ich mit diesem Traum-Spiel — völlig losgelöst von meiner Umwelt. Die Spielidee ist einfach genial und wird mich todsicher auch in mehreren Monaten noch faszinieren. Da jeder Level eine eigene Aufgabenstellung hat, nehmen die Herausforderungen kein Ende. Schließlich gibt's noch den Zwei-Spieler-Modus, geheime Warps und andere Finessen, die mich auch zu Hause stunden- und tagelang an Klax gefesselt haben. Wenn es einen "Tetris"-Nachfolger gibt, der dessen Suchtqualitäten erreicht, dann ist es mit Sicherheit Klax.

Super!



Genial! Klax ist das beste, was Eurem Computer in Sachen Grübelspiele zur Zeit passieren kann. Trotz entfernter Ähnlichkeit zu Tetris ist das Klax-Spielprinzip recht eigenständig und erlaubt hinreißend verzwickte Spieltaktiken. Vom Standard-Klax über Diagonal-Klaxe hangelt man sich vor zur hohen Kunst der Domino-Klaxe: Verschwinden am unteren Stapelende Blöcke, rutschen die oberen nach und ergeben so womöglich neue Klax-Kombinationen. Dieses simple Programm birgt Monster-Spielspaß für Monate. Bei Klax fallen für Schnelldenker Weihnachten, Ostern und Pfingsten auf einen Tag.



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Tengen, Zirka-Preis: 50 bis 75 Mark

System	Wertung
AMIGA	in Vorbereitung
ATARI ST 89%	Grafik: 53% Sound: — POWER-WERTUNG: 89%
C 64	in Vorbereitung
MS-DOS	in Vorbereitung

NINJA SPIRIT



Die [illegible] ist reif! Reif für eine neue, ex[illegible]lente Arcade-Konvertierung. Reif für den tapferen Samurai Tsukikage, der [illegible] durch 7 dynamische Level kämpft. Ein ultra-weiches Parallax Scrolling begleitet Sie bis zum bitteren Ende. Dann nämlich treffen Sie auf Last Warlock. Und für den ist die Zeit schon lange reif!

AMIGA,
ATARI ST, C 64,
AMSTRAD CPC

ACTIVISION

SUPER CARS

Erhältlich für
Atari ST und
CBM Amiga

[illegible] dem [illegible]-Joker- und ASM-Hit-Stern bietet SUPER CARS nicht nur eine besondere Variante des Autorennens, sondern auch allen Fans dieses Sports ein [illegible]geladenes Spektakel für's Wohnzimmer. Bringen Sie Ihren Amiga oder Atari ST auf Touren. Am Ende [illegible] oder [illegible]!

GREMLIN



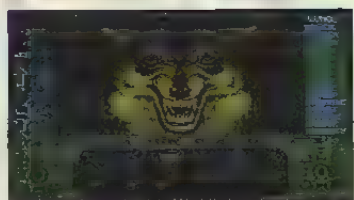


Elvira®™

mistress of the dark

Als nebenberuflicher Geisterjäger sind Sie für die reizende ELVIRA die letzte Rettung. Doch — Vorsicht: Vor dieser schwarzen Lady kann man nur warnen! Freuen Sie sich auf ein schaurig schönes Stelldichein mit der Horrorqueen aus Amerika!

AMIGA, ATARI ST, PC, C 64





Elvira ® ™ are trademarks of Queen "B" Productions

Ariola Soft

Das Programm



Eine Formation im Visier, da waren's nur noch vier (Amiga)



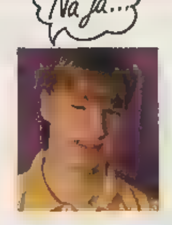
Nur furchtlose Helden schleichen sich durch finstere Gewölbe (Amiga)

BRUCHLANDUNG

Scramble Spirits

In den Spielhallen stand "Scramble Spirits" meist einsam und verlassen in einer dunklen Ecke — bis ein findiger Grand Slam-Mitarbeiter den Sega-Automaten entdeckte und ihm die Erkenntnis "Den setzen wir um" wie Schuppen von den Haaren fiel. Das Ergebnis dieses Geistesblitzes liegt nun in Form von Amiga- und ST-Versionen vor.

Spielerisch orientiert sich das vertikal scrollende Action-Spektakel etwas an dem Oldie "Xevious". Euer Raumschiff wird in den sechs Levels nicht nur ständig aus der Luft, sondern auch von frechen Bodenstationen angegriffen. Fairerweise kann man gleich zu Beginn sowohl nach vorne feuern als auch Bomben abwerfen, um die lästigen Feindformationen zu bekämpfen. Wenn Ihr einen gegnerischen Hubschrauber erledigt, dann erscheint ein freundlich gesinntes Begleitraumschiff, das fleißig mitballert und Euch mit einigen Smart-Bomben beglückt. Auf Tastendruck ändert sich die Formation der zusätzlichen Raumschiffe. Wer einen Partner zur Hand hat, der kann zu zweit gleichzeitig spielen. *mg*



Was kommt dabei heraus, wenn ein durchschnittlicher Spielautomat von einem durchschnittlichen Programmier-Team umgesetzt wird? Ein kräftig unterdurchschnittliches Actionspiel, das eigentlich keiner braucht. Abgesehen von den ideenlosen Angriffsformationen enttäuscht Scramble Spirits ebenfalls in technischer Hinsicht (die ST-Version ruckt noch schlimmer als die ohnehin schon mäßige Amiga-Umsetzung). Außerdem wurde der Schwierigkeitsgrad zu hoch angesetzt, denn die feindlichen Schüsse sind viel zu schnell und zahlreich, um ihnen ausweichen zu können.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Grandslam, Zirka-Preis: 50 bis 65 Mark

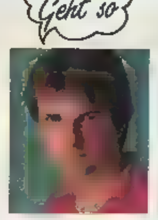
AMIGA 36%	ATARI ST 34%
Grafik: 46% Sound: 29%	Grafik: 49% Sound: 31%
POWER-WERTUNG: 36%	POWER-WERTUNG: 34%
C 64	**MS-DOS**
In Vorbereitung	nicht geplant

NICHT GANZ SPIELHALLE

Crack Down

Zwei Spieler können sich gleichzeitig bei "Crack Down" durch höllisch bewachte 16 Levels kämpfen. Jeder Level soll gesprengt werden, wozu die Helden eine entsprechende Anzahl Zeitbomben mit sich tragen. An bestimmten Stellen müssen Bomben abgelegt werden. Sie fangen beim Betreten eines Levels an zu ticken; die Helden sollten sie schleunigst an den Positionen installieren.

Jeder Level wird von oben dargestellt. Natürlich laufen in den Gängen des Level-Labyrinths jede Menge Schurken herum, die wahlweise mit einer Maschinengewehr-Salve oder einem gekonnten Fausthieb erledigt werden. Je nach Schurke gibt's Prügel, blaue Bohnen oder Geröstetes vom Flammenwerfer. Zur Not kann sich der Held flach an die Wand schmeißen. Aus Kanistern erhält man Extra-Waffen wie Handgranaten, Flammenwerfer und Pistolen. Der ganze Level wird auf einer kleinen Übersichtskarte dargestellt, auf der man auch die Positionen der Helden, der Gegner, der Köfferchen und der Bomben-Kreuze sieht. *hf*



Fast sieht es so aus, als hätte man wieder mal ein Spiel programmiert, das so aussieht wie "Crack Down", ohne sich aber großartig Mühe mit dem Spieldesign gegeben zu haben. Nur so kann es passieren, daß die Spielfigur so nahe an einem Gegner steht, daß sie die Fäuste anstelle des Maschinengewehrs benutzt, ohne aber den Gegner zu treffen. Manche Feinde tauchen auch ohne Warnung aus dem Untergrund auf. Erstaunlicherweise läßt sich Crack Down trotz anderer Ungereimtheiten noch spielen. Freilich kommt die Heimcomputer-Version nicht an die Spielbarkeit der Automaten-Version heran.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: U.S.Gold, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

AMIGA 67%	ATARI ST 67%
Grafik: 68% Sound: 37%	Grafik: 69% Sound: 39%
POWER-WERTUNG: 67%	POWER-WERTUNG: 67%
C 64	**MS-DOS**
In Vorbereitung	in Vorbereitung



Metzel, metzel: Zünftiges Hacken in der Unterwelt (Amiga/ST)

ROHRKREPIERER-TIGER

Black Tiger

Der grimmige Axt-Kämpfer ist unter dem Spitznamen "Black Tiger" bekannt. Wer wagt zu fragen, woher dieser possierliche Name stammt, bekommt gleich eine Naßrasur mit der Klasse-Klinge verpaßt. Ein solch entschlossener Held wird in dieser Spielautomaten-Umsetzung auch dringend benötigt. Sechs Levels lang wollen Monster besiegt, Abgründe übersprungen und Leitern erklommen werden. Obergegner am Levelende sind selbstverständlich inklusive.

Durch Joystickbewegungen laßt Ihr Euren Helden laufen und springen. Mit dem Feuerknopf aktiviert er seine Waffe. Befreit man unterwegs einen netten älteren Herren, schlägt dieser zum Dank seine Zelte auf und bietet Euch bessere Waffen zum Kauf an. Rüstungen für vorübergehende Unverwundbarkeit und Schlüssel gehören auch zu seinem Angebot. Geld — hier bestehen die baren Münzen aus Zennys — gibt's für das Vertrimmen von Monstern oder das Zerschlagen von Schatztöpfchen. Mit den Schlüsseln öffnet Ihr große Schatzkisten, die nicht zerhauen werden können. *hl*

Na ja...

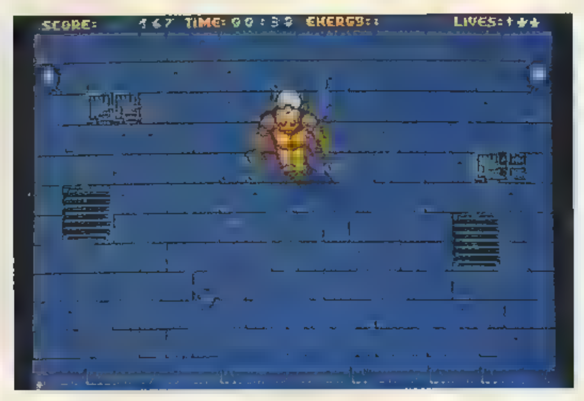


In dieser Mischung aus Action- und Plattformspiel steckt viel drin. Massig Monster, Extras, Schatztruhen und -töpfe sowie verzwickte Levels mit diversen zennyträchtigen Nebengängen machen Lust auf die Tiger-Tour. Merke: Der kürzeste Weg zum Obermonster ist nicht immer der beste. Die Grafik ist sehr schön gezeichnet und steckt voller erbaulicher Farbenpracht. Recht greulich ist das gewaltige Gerucke beim Scrolling. Das Ruckeln ist so heftig, daß man seekrank wird. Viel von der Motivation geht so über Bord: Black Tiger spielt sich nicht flüssig genug und leidet unter einer unpräzisen Steuerung.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

AMIGA 45 %	ATARI ST 45 %
Grafik: 63 % Sound: 34 %	Grafik: 69 % Sound: 36 %
POWER-WERTUNG: 45 %	POWER-WERTUNG: 45 %
C 64	**MS-DOS**
in Vorbereitung	nicht geplant



Kleiner Mann, großer Gegner (ST)

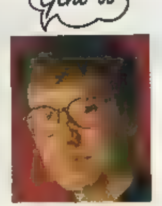
ACTION SCHNÖRKELLOS

Leavin' Teramis

Während die Mannschaft feucht-fröhlich feiert, besetzen Aliens das Raumschiff "Teramis". Der Captain stellt das Sektglas ab, räuspert sich und befiehlt die Räumung des Schiffs. Alle Crew-Mitglieder besteigen die Rettungkapsel. Bis auf Nigel MacGibbons, der völlig blau in einer Ecke liegt und seinen Rausch ausschläft. Als er erwacht, bemerkt er, daß er nicht nur mit seinem Kater, sondern auch gegen Mutationen zu kämpfen hat.

Sie steuern Nigel, der mit einer kleinen Knarre ausgestattet ist. Er ballert sich schrittweise nach vorne, um innerhalb eines Zeitlimits am Ende des Levels anzukommen. Dort sitzt breit und fett ein großes außerirdisches Tier, das ungebührlich viele Kugeln auf MacGibbons abfeuert. Wenn man bis dahin Extras (stärkerer Schuß, mehr Leben, mehr Zeit) eingesammelt hat, wird's leichter, dem Knaben zu widerstehen. In Seitengängen des Schiffs findet man weitere Gegenstände. Insgesamt stirbt man in 10 Levels tausend Tode, bevor man das Schiff mit der letzten Rettungskapsel verlassen darf. *al*

Geht so



Schade: Leavin' Teramis bietet keine besonderen Überraschungen. Zwar ist die Grafik ganz flott und manche Details mit viel Liebe gezeichnet (mit dem Sound kann dagegen ich nicht viel anfangen — Geschmackssache), aber hier fehlt's am definitiv knackigen Spiel-Design. Technisch gibt's kaum was zu mäkeln, aber das Programm packt einfach nicht. Spätestens nach dem zweiten Level sehnt man sich nach "Xenon II" zurück, da helfen auch die glibbrigen Endmonster nichts. Außerdem fand ich Teramis ein wenig schwer. Nach dem dritten Level ist bei mir absolut Schluß. Fazit: Durchschnitt.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Thalion, Zirka-Preis: 65 Mark

AMIGA	ATARI ST 56 %
in Vorbereitung	Grafik: 56 % Sound: 48 %
	POWER-WERTUNG: 56 %
C 64	**MS-DOS**
in Vorbereitung	nicht geplant



Bitte Karten an der Perforation heraustrennen

POWER PLAY WETTBEWERB

Frage 1	Frage 6	Frage 11	Frage 16	Frage 21	Frage 26
A ☐	A ☐	A ☐	A ☐	A ☐	A ☐
B ☐	B ☐	B ☐	B ☐	B ☐	B ☐
C ☐	C ☐	C ☐	C ☐	C ☐	C ☐
Frage 2	**Frage 7**	**Frage 12**	**Frage 17**	**Frage 22**	**Frage 27**
A ☐	A ☐	A ☐	A ☐	A ☐	A ☐
B ☐	B ☐	B ☐	B ☐	B ☐	B ☐
C ☐	C ☐	C ☐	C ☐	C ☐	C ☐
Frage 3	**Frage 8**	**Frage 13**	**Frage 18**	**Frage 23**	**Frage 28**
A ☐	A ☐	A ☐	A ☐	A ☐	A ☐
B ☐	B ☐	B ☐	B ☐	B ☐	B ☐
C ☐	C ☐	C ☐	C ☐	C ☐	C ☐
Frage 4	**Frage 9**	**Frage 14**	**Frage 19**	**Frage 24**	**Frage 29**
A ☐	A ☐	A ☐	A ☐	A ☐	A ☐
B ☐	B ☐	B ☐	B ☐	B ☐	B ☐
C ☐	C ☐	C ☐	C ☐	C ☐	C ☐
Frage 5	**Frage 10**	**Frage 15**	**Frage 20**	**Frage 25**	**Frage 30**
A ☐	A ☐	A ☐	A ☐	A ☐	A ☐
B ☐	B ☐	B ☐	B ☐	B ☐	B ☐
C ☐	C ☐	C ☐	C ☐	C ☐	C ☐

POWER PLAY MITMACH-KARTE

Folgende Artikel aus Ausgabe ______ haben mir besonders gut gefallen:

1. ______________________ Seite ______
2. ______________________ Seite ______
3. ______________________ Seite ______

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. ______________________ Seite ______

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen: ______________________

Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen ______________________

Welche Spiele wollen Sie sich demnächst kaufen ______________________

POWER PLAY JAHRES-ANGEBOT

1. Ihr bezahlt im Abonnement nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM für eine Ausgabe!

2. Ihr könnt wählen, ob Ihr jährlich, halbjährlich oder vierteljährlich bezahlen wollt!

3. Ihr bekommt das Super-Starkiller-Puzzle als Begrüßungsgeschenk dazu!

4. Ihr erhaltet Power Play noch bevor sie am Kiosk erscheint!

5. Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra!



Bitte tragt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und Adresse ein und steckt sie dann frankiert in den Briefkasten.

Bitte Karten an der Perforation heraustrennen

POWER PLAY LESER - HITPARADE

Gewinnt mit POWER PLAY!

Die Teilnahmebedingungen findet Ihr im Heft

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1.

2.

3.

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Name, Vorname — Alter

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play
Redaktion

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Mit POWER PLAY gewinnen (III)

Eine Traumreise nach Disney-World könnt Ihr gewinnen, wenn Ihr jetzt bei unserem Gewinnspiel mitmacht. Die genauen Teilnahmebedingungen findet Ihr im Heft. Bitte vergeßt nicht, den Anfangsbuchstaben Eures Nachnamens in das Kästchen einzutragen - Ihr helft uns damit wesentlich beim Auswerten Eurer Einsendungen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play
Redaktion

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Ja, ich will mehr wissen über die Computer-Sprach- und Sportferien von CompuCamp. Bitte schicken Sie mir folgende Unterlagen **kostenlos und unverbindlich** zu. Bitte ankreuzen

○ **Den großen Hauptkatalog '90 für Schüler und Jugendliche**

○ **Das Computer-Urlaubsprogramm für Erwachsene**

Name

Straße

PLZ Ort

Tel. — Geburtsdatum

besitze Computertyp

besonders interessiert an

NEU **Jetzt auch ein Camp in England.**

Yeah! Go for it!

POP 5/90

60 Pf
Ohne die läuft gar nichts!

Antwortkarte

An

CompuCamp
Gesellschaft für Computerferien und EDV-Ausbildung mbH

Wedeler Landstraße 93
2000 Hamburg 56

POWER PLAY ABONNEMENT

Ja, ich machte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM. (Ausland zzgl. Porto) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl) — Alter

Datum, 1. Unterschrift

Ich bezahle ☐ jährlich ☐ halbjährlich ☐ vierteljährlich

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play
Abonnement-Service

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

ALLE CLUBS

Funshop
Computertyp: Sega
Leistungen: tägliche Hotline, zweimonatliche Clubzeitung; Preisausschreiben; Spieleverleih
Schwerpunkte: Informationen und Hilfestellungen
Mitgliedsbeitrag: jährlich 15 Mark
Anschrift: Stefan Janzen
Weserstr. 53
1000 Berlin 44

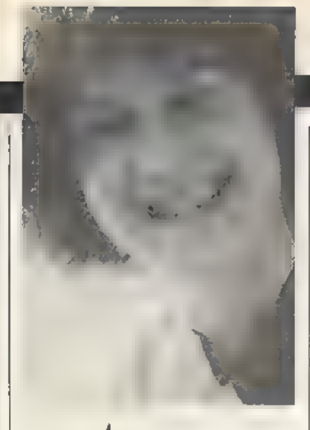
Double Trouble
Computertyp: Sega, Mega-Drive, Nintendo
Leistungen: 1 x wöchentlich 4 Stunden eine Hotline, Clubzeitung (alle drei Monate), stets neueste Kataloge von Sega & Nintendo
Schwerpunkte: alles um Sega und Nintendo
Mitgliedsbeitrag: jährlich 25 Mark für Berliner, 25 Mark + 5 Mark Portokosten für Nichtberliner
Anschrift: Double Trouble
Matthias Herendorf & Andreas Meller
Burgerstr. 29
1000 Berlin 47

Tele Club Deutschland
Computertyp: Atari VCS 2600; CBS Colecovision; MB Vectrex, Schmid TVG 2000; Hanimex HMG 2650
Leistungen: Fanzin alle drei Monate, interne Clubmeisterschaft
Schwerpunkte: Telespielkonsolen der Vergangenheit und Module für alte Systeme
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Tele Club
Deutschland
Ortsverband Achim
c/o Volker Niemeyer
Uesener Ring 30
2807 Achim

Atari-Computer Team e.V.
Computertyp: Atari
Leistungen: täglich geöffneter Clubraum; mehrere, den Clubmitgliedern zugängliche Rechner, Fachliteraturbibliothek, PD-Disketten-Bestand vierteljährliches Clubmagazin
Schwerpunkte: Kontakte unter Atari-Anwendern
Mitgliedsbeitrag. Eintrittsgebühr 20 Mark, monatlicher Beitrag 8 Mark
Anschrift: Atari Computer-Team e.V.
Postfach 12 16
2822 Schwanewede

IKS-Club
Computertyp: Atari ST
Leistungen: monatlich ein Infoblatt über Anwendungs- und Spielprogramme; PD-Service
Schwerpunkte: alles um den Atari ST
Mitgliedsbeitrag: monatlich 5 Mark
Anschrift: IKS-Club
Abt. Atari ST
Suidbroekstr. 17 B
2952 Weener/Ems

Der Computer Club e.V.
Computertyp: alle Computersysteme
Leistungen. Preisvorteile bei einigen Händlern, Programmiersprachen-Schulung; Anleitungs- und Informationsbibliothek, Mailbox
Schwerpunkte: eher ernste Computeranwendungen
Mitgliedsbeitrag: Schüler, Azubis etc. 2 Mark, alle anderen 4 Mark
Anschrift: Der Computer-Club e.V.
Postfach 11 04
3057 Neustadt



Hallo Clubfreunde!

Auf dieser Seite habt Ihr die Gelegenheit, Eure eigenen Clubs vorzustellen und alles über andere Clubs zu erfahren: Wo sie zu finden sind, welche Leistungen sie ihren Clubmitgliedern anbieten und wo ihre Schwerpunkte liegen.

Da die Resonanz auf unsere Clubseite ziemlich stark war, veröffentlichen wir in diesem Heft die vollständige Liste der uns eingesendeten Clubs. In den folgenden Monaten ist geplant, wieder einzelnen Clubs das Wort zu erteilen. Dazu werden sie vorher von der Redaktion *POWER PLAY* angeschrieben. Also keine Angst: Es kommen alle einmal dran.

Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:
1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
2. Mit welchen Computern und Videospiel-Systemen beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?

up

Richtet Eure Zuschriften an:

**Markt & Technik Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort: Clubs
Hans Pinsel Str. 2
8013 Haar**

AUF EINEN BLICK

Amiga Magic
Computertyp: alle Amigas
Leistungen. Anfängerhilfen, Clubzeitung auf Diskette, PD-Software eigene PD-Serie; Spieletips
Schwerpunkte: Einsteigerhilfe, Tips, Tricks
Anschrift: Amiga Magic
c/o Marcel Kuhn
Mühlenstr. 43
5142 Ratheim

Dark Castle ST Club
Computertyp: Atari ST
Leistungen: Clubjournal, Sammelbestellungen, PD-Service (Tausch)
Schwerpunkte. alles um den Atari ST, besonders Software, auch PD
Mitgliedsbeitrag: 4 Mark monatlich oder 40 Mark jährlich
Anschrift. Dark Castle ST Club
Niermebach 52
5203 Much

[illegible]
Computertyp: Alle Computertypen
Leistungen: Club-T-Shirt, Softwarekatalog mit Tests, kostenlose Clubmailbox, Clubhotline, zweimonatliches Clubmagazin
Schwerpunkte: Bildung von Fachbereichen, gegenseitige Hilfestellung
Mitgliedsbeitrag: 60 Mark Jahresbeitrag
Anschrift: Joysoft
Gabriele Hartmann
Gotteswegʼ 157
5000 Köln 41

VGC — The VideoGamblers
Computertyp: Sega Master System, Nintendo, Sega Mega Drive, PC-Engine
Leistungen: Club-Journal
Schwerpunkte: Insider-Infos
Mitgliedsbeitrag: jährlich 70 Mark
Anschrift: Andreas Knaut
Sander Str. 28
5060 Bergisch Gladbach 2
Tel. 02202/37609

Videospielclub Joystick
Computertyp: Nintendo; Sega Master System; Sega Mega Drive; PC-Engine
Leistungen: Spieletests, Wettbewerbe, Hitparaden
Schwerpunkte: nicht bekannt
Mitgliedsbeitrag: 15 Mark für zwei Jahre
Anschrift: Videospiel Club Joystick
Hauptstr. 8
5429 Reckenroth
Tel. 06120/7294

Copy Soft
Computertyp: C 64, C 128
Leistungen: nicht bekannt
Schwerpunkte: Spiele-Programmierung in Basic
Mitgliedsbeitrag. keiner
Anschrift: Copy Soft
Am Kleehagen 61
5788 Winterberg 5

Wittener Computer Club
Computertyp: Amiga; C 64; C 128
Leistungen: Clubtreffen, Clubzeitung Programmiergruppe, Sammelbestellungen, Kleinanzeigen
Schwerpunkte: nicht bekannt
Mitgliedsbeitrag: Schüler 2 Mark, Erwachsene 4 Mark monatlich
Anschrift: Wittener Computer Club
Winsheimstr. 60
5810 Witten 5

Arbeitsgemeinschaft Disk und Software AGDS
Computertyp: C 64; Amiga
Leistungen: Fachbibliothek, wöchentliche AGDS-Treff
Schwerpunkte: Information und Hilfestellung für Einsteiger
Mitgliedsbeitrag: einmalig 10 Mark
Anschrift: R. Schaarschmidt
Dornbergerstr. 4
6050 Offenbach/Main

Amiga Club Eppingen
Computertyp: Amiga
Leistungen. wöchentliches Clubtreffen
Schwerpunkte: Einführung in den Umgang mit dem Amiga
Mitgliedsbeitrag. Schüler 3 Mark, Erwachsene 10 Mark monatlich
Anschrift: Amiga Club Eppingen
Guido Ledermann
Kapellenweg 13
7519 Eppingen-Rohrbach

Nintendo Club
Computertyp: Nintendo; PC-Engine
Leistungen: Clubzeitschrift
Schwerpunkte: nicht bekannt
Mitgliedsbeitrag keiner
Anschrift: Nintendo Club
Herzog-Otto-Str. 4
8200 Rosenheim

Damocles Userclub
Computertyp: Amiga
Leistungen: Clubdisks, Spieletests
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch über ernsthafte und spielerische Computeranwendungsbereiche
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Damocles Userclub
Jörg Rauh
Bauerngässl 9
8400 Regensburg

The best players
Computertyp: C 64
Leistungen: nicht bekannt
Schwerpunkte: Spielen, Spiele programmieren
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark
Anschrift: The best players
Christian Neusser
Waldarichstr. 8
8523 Baiersdorf

Off Videospieleclub
Computertyp: PC-Engine; Sega Mega Drive
Leistungen: farbiges, monatliches Videospielmagazin
Schwerpunkte: Tests, Spieletips, News
Mitgliedsbeitrag. ist im Magazinpreis enthalten
Anschrift: Off Videospieleclub
Uwe Kraft
Peter-Schneider-Str. 6
8700 Würzburg

Computerclub Dillingen
Computertyp: Amiga, C 64, Atari ST, MS-DOS
Leistungen Btx-Nr. 090718116
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch
Mitgliedsbeitrag: Erwachsene 20 Mark, Azubis 10 Mark, Schüler 5 Mark monatlich
Anschrift: Computerclub Dillingen
Paul-Zenetti-Str. 11
8880 Dillingen

PC-Engine & Sega Mega Drive Club No 1
Computertyp: PC-Engine, Sega Mega Drive
Leistungen: vierteljährl. Clubzeitschrift
Schwerpunkte. Insider-Infos
Mitgliedsbeitrag: vierteljährlich 15 Mark
Anschrift: PC-Engine Club No 1
Wolfgang Schändle
Postfach 322
8938 Buchloe

Blue Danube Atari Club
Computertyp: Atari ST/XL/XE und VCS 2600
Leistungen: vierteljährliche Clubzeitung
Schwerpunkte: Einsteiger-Hilfen, Tips & Tricks
Mitgliedsbeitrag: jährlich 300 öS (entspricht etwa 30 Mark)
Anschrift: Blue Danube Atari Club
Dieter König
Jaxstr. 6
A-8642 St. Lorenzen

Begeistert

Ich bin seit drei Jahren begeisterter Happy-Computer-Leser. Als dann *POWER PLAY* aufkam, steigerte sich meine Begeisterung aufs Doppelte. Bis ich dann letzten Montag zum Kiosk ging und mir die "Single"-*POWER PLAY* anschaffte. Da stieg mein Begeisterungspegel aufs Fünffache. Alles übersichtlich und die Tips zum Rausreißen und Sammeln — einfach super.

Joachim Scholz, Altfraunhofen

Ode

Zunächst muß ich Euch beglückwünschen zu der Entscheidung, die *POWER PLAY* von der Happy-Computer getrennt herauszugeben. Auch die neuen CD-Tests bzw. Videofilm-Tests finden meine begeisterte Zustimmung, so daß ich mich sogar gleich entschlossen habe, die *POWER PLAY* jetzt zu abonnieren. Noch ein kurzes Lob zu den meines Erachtens sehr objektiven und zutreffenden Spieletests, auf die man sich wirklich verlassen kann. (Oha, das klingt ja extrem positiv, fast schon nach einer "Ode an die *POWER PLAY*"!) Eine Anregung möchte ich noch geben für etwas, das vielleicht nicht nur mir zu schaffen macht: Ich will mir für meinen PC eine Soundkarte erwerben, muß aber leider feststellen, daß sich für die Tests von Soundkarten bisher weder eine "User-Computerzeitschrift" noch eine Zeitschrift wie z.B. *POWER PLAY* verantwortlich fühlte. Vielleicht könnt Ihr ja diese Lücke füllen, indem Ihr eine kleine Rubrik eröffnet, in der Computerzubehör getestet wird, das hauptsächlich zum Spielen gedacht ist. Mich würden Reaktionen auf diesen Brief interessieren.

Hartmut Weis, Erlangen

Wo ist die alte Ordnung?

Als ich am 19.2.1990 Eure neue Zeitschrift kaufte, war ich unheimlich froh, daß Ihr neues Papier für den Umschlag genommen habt. Das Papier der vorhergehenden Ausgaben war wirklich ... Zu Hause schlage ich Euer neues Heft dann sehnsüchtig auf. Was sehe ich da? Ein neues, saublödes Bewertungssystem. Wo ist die alte Ordnung? Wo ist Eure kleine witzige Beschreibung des Spiels?

Jörg Hennebach, Geesthacht

Einfach super

Eure erste eigenständige Ausgabe ist einfach super geworden. Laßt Euch bloß nicht großartige Veränderungen einreden und stellt Euer Erscheinen bitte nicht wieder nach ein paar Ausgaben ein, wie schon gehabt. Absolut super finde ich, daß ich die erste Ausgabe im Abo vor dem Erscheinungsdatum bekommen habe. Hoffentlich bleibt das so.

Fritz Hien, Neu-Esting

Rangliste

Ich wollte Euch noch mitteilen, daß ich Eure Idee sehr gut finde, die *POWER PLAY* wieder als eigenständiges Heft zu produzieren. Wie wäre es, wenn Ihr ab und zu Demos, aufgeteilt für die einzelnen Computersysteme vorstellt und bewertet. Auch eine Rangliste könnte ich mir sehr gut vorstellen, dies gilt besonders für die 16-Bit-Systeme Amiga und ST.

Sven Diemer, Bechtheim

Wissensdurst

Ich möchte Euch erstmal für das neue *POWER PLAY* danken, das ich für rundum gelungen halte. Vor allem die Idee, auch Bucher, Videos und Musik zu testen, gefällt mir sehr gut. Ebenso die neuen Charts. Ich vermisse bloß noch eine Abteilung, in der Ihr Programme/Demos/Bilder Eurer Leser veröffentlicht. Zweiter Punkt: Ich habe mir vor einer Weile ein Mega Drive gekauft und stehe nun vor dem Problem des Unwissens, da die Mega-Drive-Infos noch recht dürr sind. Ich gebe ja zu, daß wohl erst sehr wenige Leute ein Mega Drive besitzen und daß im neuen *POWER PLAY* schön viele Tests sind, aber "Super Shinobi" habe ich mir schon an Weihnachten auf Anraten einer Verkäuferin bei CWM zugelegt. Das war eine gute Wahl, aber wenn ich nun "Curse" genommen hätte? Könnt Ihr Euch nicht mal einen Korrespondenten in Japan zulegen?

Kalle Hofmann, Berlin

Heft-Rezension

Die Tips, jetzt ganz grün und zum Herausnehmen, erscheinen in einer akzeptablen Gestalt; dabei scheinen jedoch im Moment einige Grafiken mit der Perforation auf Kriegsfuß zu stehen. Vielleicht sollte man in einem eigens dafür programmierten Trainingsmodus etwas üben? Der "kostenlose Anzeigencoupon": War das nötig? Selbst die CompuCamp-Karte konnte man heraustrennen, ohne dabei seine teure (naja, nicht bei dieser Ausgabe) bezahlte *POWER PLAY* zu behandeln, wie einen fiesen Oberrüpel irgendeines Ballerspiels. Wenigstens könnte man darauf achten, daß auf der Rückseite kein *POWER-PLAY*-Text steht. Auch gegen Euren Musik-Bücher-Filme-Geschmack habe ich nichts. Doch auf der mickrigen Doppelseite pro Monat kann man wohl kaum gleich alle drei Bereiche verarbeiten. Ich meine, Ihr solltet bei Euren Computern bleiben. Können diese Kurz-Rezensionen doch nur als Lückenfüller dienen und behandeln eh so bekannte Sachen, daß jeder schon beim Anblick der Fotos Bescheid weiß. Ihr könnt dem Hobby-Spieler meiner Meinung nach beruhigt zutrauen, daß er sich auf diesen Gebieten anderweitig informiert. Rezensiert lieber zwei Spiele mehr an der Stelle.

Die Spiele-Tests sind sehr informativ und wohl die beste Richtlinie, die man hierzulande für den Spielekauf findet. Dennoch sind mir einige aufgefallen, bei denen sich die Beschreibung wie eine Abschrift der Werbung anhört (z.B. "Full Metal Planete"). Teilweise sollte vielleicht doch mehr über den Spielverlauf geschrieben werden und nicht, welchem Spiel das Getestete nachfolgt oder was die Firma früher schon so gemacht hat (denn das ist ja oft keine Garantie für Qualität). In den subjektiven Bewertungen ist so etwas natürlich O.K. Immer wieder deprimierend finde ich Bemerkungen wie "Dieses Spiel sollte in keiner Sammlung fehlen". Habt Ihr eigentlich schon einmal nachgerechnet, wieviel Geld da in einem Monat für Spiele ausgegeben werden sollte? Vielleicht könntet Ihr Euch auf so was wie "wer ehrlich ist und genug Geld hat, sollte sich dieses Spiel unbedingt kaufen" herablassen?

Hat man denn keine Möglichkeit, Softwarefirmen, die offensichtlich niederträchtigsten Schund für fast 100 Mark anbieten, an den Pranger zu stellen (wie wäre es mit einer schwarzen Liste?), des Wuchers anzuklagen, ihrer Rechner zu berauben oder sonst irgendwie zu ächten?

Die Abenteuer von Trantor, Starkiller & Co sind wie immer ganz witzig, doch warum muß die Story immer an diesen nervenzerreißend spannenden Stellen aufhoren? Die nächste *POWER PLAY* kauf ich mir auch so. Also tut was gegen den Streß der Leser und gebt irgendwo in der Ausgabe verschlüsselt die Antworten auf die abschließenden Fragen des Comics! Insgesamt gefällt mir *POWER PLAY* sehr gut, doch hoffe ich auf einen starken Anstieg der Seitenzahl, wenn das Werk 6,50 Mark kostet.

Andreas Tenhagen, Nienberge



Zu viel

Ich finde die Umstellung Eures Magazins im großen und ganzen gelungen. Der Aktuell-Teil ist nach wie vor hervorragend, die Hintergrundberichte und Interviews einsame Spitze. Allerdings gibt es auch einige Nachteile. Zum Beispiel finde ich es unpassend, eine Übersicht der 30 besten Spiele für Amiga und ST zu bringen. Derartiges sollte in einem Sonderheft abgedruckt werden (mehr Sonderhefte wären auch keine schlechte Idee). Gleiches ist zum Beitrag "Crème de la crème" zu sagen: Im Sonderheft wäre er wesentlich angebrachter. Generell kann man sagen, daß die Vergrößerung des Umfangs auf Kosten der Übersichtlichkeit gegangen ist. Meiner Meinung nach sollte die Anzahl der verschiedenen Rubriken wieder verringert werden.

Florian Kittel, A-Tribuswinkel

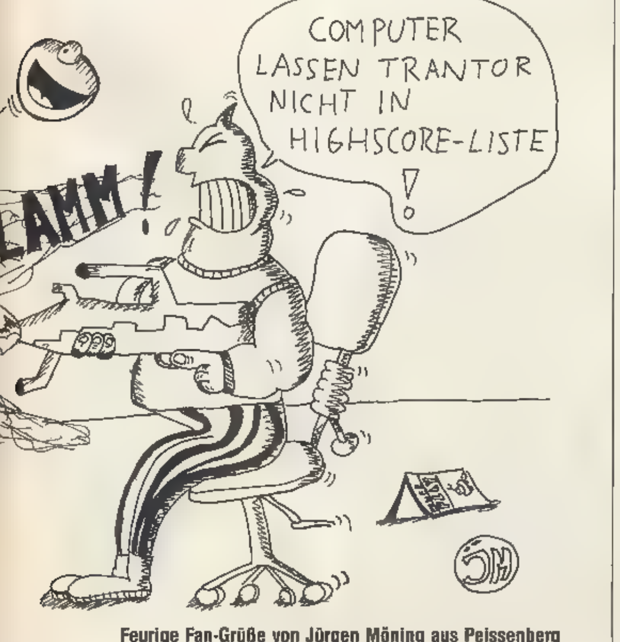
Kontra Perforation

Meine Urteile zu einzelnen Teilen der *POWER PLAY* 3/90: Seite 1 bis 38 — ich bin begeistert! Die Rubriken in diesem Teil des Heftes ja so lassen. Power-Tests: Die Ganz- oder auch Mehrseiten-Tests sind gut gelungen. Bei den halbseitigen und den Mini-Tests habe ich das Gefühl, daß sie manchmal etwas zu kurz kommen und dadurch die Qualität dieser Artikel mindert. Ist aber nicht besonders schlimm. Daß man einigermaßen zwischen den einzelnen Spielarten aufgeteilt hat (z.B. zuerst Rollenspiele), solltet Ihr auch beibehalten. Die Power-Tests könntet Ihr also so lassen.

Musik, Bücher, Filme — weg damit! Braucht kein Schwein. Dafür gibt's einschlägigere Magazine. Mein Tip: Richtet statt dessen lieber ein paar Seiten für Brettspiele (z.B. Rollenspiele & Co), Postspiele und interessante Bücher ein, die vielleicht schon zu Spielen verarbeitet wurden oder werden könnten. (z.B. Adams, Gibson, Tolkien, AD&D, usw.).

Power-Tips — Was tut Ihr? Warum glaubt Ihr, jemand möchte die Power-Tips aus dem Heft rupfen? Wenn Ihr schon etwas zum Rausnehmen im Heft haben wollt, dann bitte auf ordentlichem Papier! Noch besser: Vergeßt die Perforation und stellt lieber z.B. alle sechs Monate ein alphabetisch geordnetes Inhaltsverzeichnis aller Power-Tips zusammen. Die Hall of Fame könnt Ihr rausnehmen. Sie ist ziemlich uninteressant. Wie wäre es, wenn Ihr jeden Monat ein Spiel vorgebt, und die Spieler dann dafür ihre High Scores einschicken. Das könntet Ihr dann wunderbar mit der Rubrik "Player's Guide" verknüpfen. Das Clue Book finde ich toll. Weg mit diesen idiotischen Komplettlösungen. Noch'n Vorschlag: Richtet doch eine Rubrik ein, in der auf günstige Softwareangebote von Händlern aufmerksam gemacht wird.

Michale Scheuner, Grafsostheim



Feurige Fan-Grüße von Jürgen Möning aus Peissenberg

Grätziges Grün

Als ich das Heft 3/90 in die Hände bekam, schaute ich natürlich gleich gierig hinein und war sehr überrascht. Das ganze Heft war neu. Positiv ist, daß die Tests eine schönere Ordnung haben. Auch die verschiedenen Farben finde ich nicht schlecht. Doch da komme ich gleich auf einen für mich negativen Punkt zu sprechen. Wenn man sich die Seite 46 anschaut und sich den Test von "Blue Angels" durchliest, bekommt man doch Kopfschmerzen. Das Grün ist doch viel zu aggressiv. Ihr müßt unbedingt "weichere" Farben nehmen. Daß die Power-Tips nun zum Heraustrennen sind, finde ich super. Jetzt kann man sie richtig einordnen und man hat sie in Null Komma nichts zur Hand, ohne die ganzen Hefte herausziehen zu müssen. Dafür habe ich allerdings einen Vorschlag: Alle 6 oder 12 Monate solltet Ihr eine Gesamtübersicht der einzelnen Spielehilfen einbringen. Ansonsten bringt das Ganze überhaupt nichts, denn man sucht sich ja dumm und dämlich, bis man die richtige Seite des richtigen Hefts gefunden hat. Der neue Bewertungskasten ist ein guter Einfall. Jetzt kann man das Ganze besser überblicken. Doch ich finde, Ihr könntet ruhig einen Teil des alten mit rübernehmen. Was ich meine, sind die Disketten, Joysticks und die Geldstücke bzw. den kurzgefaßten Schwierigkeitsgrad. Daß Ihr die Rubrik "Musik, Bücher, Filme" eingebracht habt, finde ich nicht schlecht, doch solltet Ihr es auf den zwei Seiten belassen.

Oliver Schulz, Wiesloch

Vier Fragen

Zuerst möchte ich Euch ein großes Lob für Eure Zeitschrift aussprechen. Ich kenne keine bessere und aktuellere Computerzeitschrift. Ich lese die *POWER PLAY* schon seit längerem und habe schon immer darauf gewartet, daß sie als einzelnes Heft erscheint. Im allgemeinen hat sich Euer Magazin stark verbessert. Die Steckbriefe sind viel übersichtlicher als die alten Bewertungskästen. Auch die Möglichkeit, die Tips jetzt abzuheften, kommt mir sehr gelegen. Das einzige, das ich kritisieren muß, sind die zwei Seiten mit Filmen, Büchern und CDs. Ihr solltet einfach nicht zu viel machen. Testet weiter Spiele, stellt Hitparaden auf, und die Welt ist zufrieden. Jetzt habe ich noch einige Fragen:
1. Gibt es zum Spiel "Hero's Quest" eine deutsche Anleitung?
2. Sind die AD&D-Rollenspiele ("Curse of the Azure Bonds", "Pool of Radiance", "Champions of Krynn" ...) für den Amiga erhältlich?
3. Wo liegt der Unterschied zwischen AD&D und Dragon Lance?
4. Ihr habt in der Ausgabe 1/90 dazu aufgerufen, das Spiel des Jahres zu wählen. Doch bis jetzt konnte ich in keiner Ausgabe die Auswertung entdecken. Wo ist sie?

Alexander Greger, München

1. Zum Spiel Hero's Quest gibt es keine deutsche Anleitung.
2. Die Amiga-Versionen sind noch nicht erschienen.
3. AD&D ist eine ganze Rollenspielserie und Dragon Lance ein Szenario der AD&D-Reihe.
4. Die Auswertung ist nicht vergessen, sie folgt in einer der nächsten Ausgaben. *up*

Ideale Lösung

Zunächst einmal herzlichen Gluckwunsch zu Ihrer Entscheidung, *POWER PLAY* aus dem Beilagendasein wieder als eigenständige Zeitschrift neu erstehen zu lassen. So wohltuend sich Ihre Zeitschrift hinsichtlich Konzept, Gliederung, Aufmachung und nicht zuletzt Druckqualität von Ihren Konkurrenzprodukten abhebt, so sehr freue ich mich auf mehr Inhalt, mehr Bildschirmfotos, mehr Tests. Nun möchte

ich noch einen Vorschlag zu folgendem Problem machen: Wie oft ist es mir passiert, daß man zu einem bestimmten Spiel unbedingt ein paar Informationen haben möchte, sei es nun ein Testbereich, eine Wertung oder nur den Computertyp, für den dieses Spiel erhältlich ist. Schon geht die Blätterei los. Ein Jahresinhaltsverzeichnis wäre eine unvollkommene Lösung. Ideal wäre eine Diskette mit einer einfachen Datenbank, in der jahrgangsweise sämtliche *POWER-PLAY*-Tests mit Hinweis auf Heft- und Seitennummer gespeichert werden. Abfragemodus z.B.: Nenne sämtliche ST-Spiele mit einer *POWER-PLAY*-Wertung über 80, nenne alle ST-Simulationen etc. Ein solcher Service wäre zu einem annehmbaren Preis sicherlich anzubieten.

Ulrich Keil, Düsseldorf

Tolle Idee. Wer hat Lust, eine solche *POWER-PLAY*-Datenbank zu programmieren? *up*

Beilagenimage ade

Endlich hat die *POWER PLAY* wieder das Format, das ihr würdig ist: Sie ist wieder eine richtige Zeitschrift geworden und hat das Image einer Beilage abgelegt. Darüber bin ich, wie sicherlich viele andere Leser, sehr froh. Besonders gut gefällt mir der "Steckbrief". Auf diese Weise erfährt man gleich, ob das Spiel für den eigenen Computer erscheinen wird. Gut ist auch, daß man die Tips jetzt herausnehmen kann. Auf diese Weise kann man sich einen Tips-Ordner anlegen und muß nicht immer alle Hefte nach einem Tip durchsuchen. Lobenswert ist auch die Erweiterung der Kurztests und die vielen Berichte und Interviews. Hervorragend sind außerdem die neuen, erweiterten Hitparaden. Weniger gefällt mir, daß bei der Bewertung der Punkt "Schwierigkeit" weggefallen ist. Ich finde, daß gerade dieser Aspekt beim Kauf eines Spiels ausschlaggebend sein kann. Vielleicht findet sich im Steckbrief noch eine Zeile Platz.

Die neue Rubrik mit den Video-, Bücher- und CD-Tests paßt meiner Meinung nicht in eine Zeitschrift wie die *POWER PLAY*, denn Musik kann man nicht so objektiv beurteilen wie ein Computer- oder Videospiel, und gerade darauf legt Ihr ja großen Wert. Im großen und ganzen ist die *POWER PLAY* geblieben, was sie immer war: Ein tolles Heft mit lockerer Sprache und sehr verläßlichen Tests. Macht weiter so!

Thomas Stöckl, Altenstadt

Blöde Blasen

Nach den sich überschlagenden Ereignissen in Eurer Redaktion mußte ich Euch einfach einen Leserbief schreiben. 25. Januar 1990 — gemütlich lehne ich mich in den Sessel zurück und schlage die erste Seite der *POWER PLAY* auf... Doch was ist das? Mit zittrigen Händen halte ich das (dünne) Heft in der Hand — kann es das noch geben? Gibt es noch Zeichen und Wunder? Die *POWER PLAY* als eigene Zeitschrift? Kaum zu glauben. — In einer Art Jubelgeschrei riß ich die Postkarte aus dem Heft, füllte sie aus und hechtete zum nächstbesten Postkasten. So schnell wie möglich wollte ich die neue *POWER PLAY* in den Händen halten und Trantors neueste Freßorgien miterleben. Dann war es so weit — das Heft schneite in meinen Postkasten. Der Tag war gerettet. Ein dickes Lob für diese einmalig gelungene, neue *POWER PLAY*! Die grünen Power-Tips-Seiten zum Herausnehmen, mehr Tests, mehr Rubriken, mehr Trantor, einfach himmlisch. Mehr Trantor? Wie denn, wo denn, was denn? Im Heft 2/90 habt Ihr mehr Trantor versprochen. Doch das "Mehr" blieb aus. Wie in alten Zeiten nur eine Doppelseite. Ich finde, drei oder vier müßten es schon sein. Außerdem gefallen mir Eure Bewertungsbilder nicht mehr. Heinrich guckt beim Durchschnitt eher leicht "mäßig" (Mundwinkel) und Martin beim "Gut" nur leicht geschmeichelt, anstatt begeistert. Ändert das! Außerdem sind Euch bei den Tests vom "World Games" und "Battle Out Run" auf Seite 100 zwei Fehler unterlaufen: Die Bilder passen nicht zu den Sprechblasen. Ansonsten kann man über Eure Zeitschrift nicht meckern, sondern nur Gutes über sie ausschütten.

Alexander Kluth, Minden



Philipp Zimmermann setzt auf Power-Tips

Alexander hat natürlich völlig recht, wenn er die falsche "Beblasung" beanstandet. Da muß bei der ganzen Hektik ein Lapsus passiert sein. Und was "mehr Trantor" angeht: Rolf Boyke, unser Comic-Zeichner, ist schwer mit dem Layout und den Starkiller-Folgen beschäftigt. Er hat uns aber versprochen, mal ein Seitchen mehr zu zeichnen, wenn er etwas mehr Zeit hat. *up*

Mäßige Motze

Als regelmäßiger Leser Eurer Zeitschrift habe ich bemerkt, daß sich die supergut zum Besseren gewandelt hat. Vor allem was MS-DOS-Spiele angeht. Da seid Ihr einsame Spitzenreiter in Sachen Qualität. Ihr testet im Vergleich zu anderen Zeitschriften sehr viel für PCs. Eure Tests sind optisch gut gestaltet und gut geschrieben. Auch Motze darf nicht fehlen: Da wird nie erwähnt, was von den DOS-Maschinchen verlangt wird. Oder ob der Amiga z.B. 1 MByte braucht oder ob's beim ST für Mono oder Farbe ist. Bei Euch steht als PC-Test-Maschine wohl ein 486er mit 25 MHz, Gameblaster, Adlib, MT-32, Soundblaster und VGA-Karte in einem auf dem Tisch. Ansonsten: Vor allem mehr Tests. Ähem, noch der letzte Senf: Heini, was ist das für ein Gekräusel auf Deinem Haupte, hä? Kann ja wohl nich wahr sein. Ein Endmonster aus "R-Type" oder "Katakis"? Ach, das sind ja die Haare ...

Jörg Sigle, Weinstadt

ST-Spiele laufen in der Regel nur mit Farbmonitor. Sollte ein Programm doch mal mit dem Monochrom-Bildschirm laufen, geben wir das extra im Test an. Ähnlich ist's beim Amiga: läuft ein Spiel nur mit einer RAM-Erweiterung auf 1 MByte, warnen wir Euch im Test davor. Bei PC-Tests gehen wir im Text in der Regel auch auf die Geschwindigkeitsunterschiede ein. Wir testen PC-Spiele sowohl auf einem XT (10 MHz) als auch auf einem AT (15 MHz). Was wir allen PC-Besitzern dringend zum Spielen empfehlen, sind eine Festplatte, eine EGA/VGA-Grafikkarte und ein Farbmonitor. Unter Hercules oder CGA sehen die meisten Spiele furchtbar aus (oder laufen überhaupt nicht). *hl*

Zu wenig Fun

In diesen Tagen hört Ihr sicher schon genug Lob. Doch auch ich möchte Euch gratulieren zu diesem Meisterwerk von *POWER PLAY*. Einziger Kritikpunkt: zu wenig POKEs, zu wenig Fun. Macht doch mal wieder so eine lustige Einleitung wie mit Anatols rosarotem Käfer. Ein dickes Lob an den Erfinder der neuen Wertungskästen.

Alexander Lerch, Berlin

Special Interest: Lynx

Mein Freund und ich sind sehr an dem "Lynx" interessiert, über das Sie im *POWER PLAY* 2/90 berichtet haben. Deshalb möchten wir gerne wissen, ob für dieses Gerät in Zukunft noch mehr Spiele entstehen werden (wäre sogar ein sehr einfaches Malprogramm möglich?). Wenn ja, würden Sie diese Spiele in *POWER PLAY* testen?

Dominik Hausen, Vallendar

Atari hat angekündigt, daß in Zukunft regelmäßig neue Spiele für das Lynx erscheinen sollen. Diese werden wir dann selbstverständlich auch testen. Ein Malprogramm ist allerdings nicht vorgesehen. *up*

Prozedur

Als Kritik zu Eurer neuen Ausgabe möchte ich die Anregung bringen, bei Spielen, die für MS-DOS getestet werden, besser auf die unterstützende Hardware hinzuweisen; z.B. welche Grafikkarte mit welcher Auflösung unterstützt wird, welche Soundkarte, ob Maus/Joystick benutzt werden können. Ansonsten ist die *POWER PLAY* ganz interessant. Sie sollte allerdings ein paar Seiten mehr haben. Und mehr Bilder der getesteten Spiele wären auch nicht schlecht. Ebenso etwas mehr Informationen zur Bedienung eines Programms wären sehr nützlich. Zum Beispiel hat mich bei "Pool of Radiance" und "Curse of the Azure Bonds" sehr gestört, daß ich zum Laden eines Spielstandes den Computer neu booten muß. Dies ist in meinen Augen eine unnötige Erschwernis beim Spielen, auf die eigentlich in einem Test hingewiesen werden sollte. Wie ist das beim Nachfolger "Champions of Krynn" gelöst? Und warum hat dieses Spiel beim Sound nur 25 Prozent bekommen, wenn doch laut Michael Besitzer einer AdLib-Karte mit einer "allerfeinsten" Titelmusik verwöhnt würden? (Originalton).

Zum Interview mit der FTL-Crew: Warum habt Ihr sie nicht gefragt, ob die wirklich erwarten, daß ich jedesmal, falls ich Dungeon Master auf dem PC spielen wollte, meinen Tower-AT unter dem Tisch hervorziehe, umdrehe, das Druckerkabel abschraube, das Soundkabel/die Soundkarte einstecke, mit dem Verstärker verbinde, den Rechner wieder umdrehe und zurückschiebe? Und warum habt Ihr sie nicht nach den Soundkarten gefragt. Die AdLib-Karte ist doch mittlerweile Standard.

Rolf-Peter Böhlke, Frankfurt

Auch bei Champions of Krynn kann man leider keinen Spielstand laden, sondern muß das Programm neu starten.

Bei den Soundwertungen für PC-Spiele bewerten wir den "normalen" Sound, der aus dem PC-Lautsprecher kommt. Zusätzliche AdLib-Musik wird nicht berücksichtigt, weil in Deutschland erst relativ wenige PC-Besitzer eine solche Karte haben. Mehr zu diesem Thema in der nächsten Ausgabe. *up*

Woran liegt's?

Ich habe folgendes Problem: Nachdem ich es leid war, den herrlichen Stereosound meines Amiga über den Monitor 1084S zu hören, steckte ich die Stecker in meinen Verstärker Teac A-X-7'. Hierdurch entsteht ein leichtes Dröhnen, das auch vorhanden ist, wenn der Computer ausgeschaltet ist. Ziehe ich die Cinch-Stecker heraus, ist es wieder weg. Woran kann das liegen? Ist mein Verstärker vielleicht nicht für den Amiga 500 geeignet? Oder stimmt was mit dem Amiga nicht?

Markus Pfeiler, Hilden

Hat jemand ähnliche Probleme und kann Markus helfen? *up*

Musik · Bücher · Filme

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannende Bücher informieren. Das bewährte Test-Team, bestehend aus Henrik, Michael, Martin, Anatol und Heinrich, kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher oder Videos besprochen werden, bestimmen ebenfalls die Redakteure. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Im Gegensatz zu den Spiele-Tests vergeben wir keine Punkte, sondern stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend** über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis hin zu einem niederschmetternden **mangelhaft**. *mg*

COMPACT-DISC



Lloyd Cole

Von der finsteren Kinderschreck-Miene, mit der Lloyd Cole einem von der Hülle seines neuen Albums aus mustert, sollte man sich nicht abschrecken lassen. Seine hochkarätigen, melancholischen (aber nie traurigen) Songs sind stilistisch zwischen Pop und Folk angesiedelt. Zum Seufzen schön die Single "No Blue Skies", hartnäckig eingängig "Undressed" und bei "Sweetheart" geht's richtig rockig zur Sache. Auch ohne seine alte Begleitband The Commotions ist Cole zu prächtiger Form aufgelaufen. *hl*

Polydor 841 907-2
52:25 Minuten/13 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT-DISC



Basia: London *Warsaw* New York

Die gebürtige Polin Basia (Sängerin, Songwriterin und Produzentin in Personalunion – zusammen mit Danny White) knüpft musikalisch nahtlos an ihr Erstlingswerk "Time and Tide" an: Beschwingte Popmusik im Wechselbad mit eingängigen Samba-Rhythmen, angereichert mit einer Messerspitze Disco-Sound. Teils erfrischende Kompositionen und ihre geschulte Stimme retten Basia vor dem Abdriften in allzu seichte "Stock/Aitken/Waterman"-Gefilde. *mg*

Epic 463282 2
42:41 Minuten/10 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT-DISC



Bruce Willis: If it don't kill you, it just makes you stronger

Als sich Bruce Willis den Titel für seine zweite Platte ausdachte, muß er an seinen Kinohit "Stirb' langsam" gedacht haben. Der ruppige Bruce präsentiert sich auch als Musiker von der rauhen Seite. Es dominieren eindeutig fetzige Rhythm & Blues-Songs. Voller Elan schmettert er einen Adrenalin-Anheizer nach dem anderen ins Mikrophon, kurzzeitig unterbrochen durch ein paar Balladen. *mg*

Motown ZD72680
46:49 Minuten/12 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT-DISC



Restless Heart: Fast movin' Train

Bei Cowboyhüten auf dem Cover zuckt der Rockfan zusammen: Unverdünnte Country-Music-Heimeligkeit scheint angesagt zu sein. Doch die US-Formation Restless Heart bewegt sich geschmeidig in der Grauzone zwischen Mainstream-Rock und modernen Country-Songs. Die zehn Stücke ihres vierten Albums sind zwar alle unverschämt kommerziell, aber handwerklich blitzsauber eingespielt. Das gefühlvolle Titelstück ist ein guter Anspieltip. *hl*

RCA 9961-2-R (USA)
35:39 Minuten/10 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT-DISC



Shawn Colvin: Steady On

Shawn Colvin ist ein Geheimtip für Fans von melodischen, gesangsbetonten Songs im Stil einer Tracy Chapman oder Tanita Tikaram. Wer gefühlvolle, aber engagiert vorgetragene Lieder schätzt, der wird die Folk-getränkten Songs auf "Steady On" mögen. Im direkten Vergleich zu oben genannten Mitstreitern würde ich dem Album von Miss Colvin sogar den Vorzug geben – nicht nur wegen ihrer geschmeidigeren Stimme. *mg*

Columbia CK 45209 (USA)
42:41 Minuten/10 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT-DISC



Future Wars: Time Travellers

Das französische Softwarehaus Delphine hat die Musik zum Spiel "Future Wars" im Plattenstudio kräftig aufgepeppt und auf eine CD gebannt. Die flotte Synthesizermusik hört sich überraschend gut an. Zur Klasse eines Jean Michel Jarre ist es für Komponist und Arrangeur Jean Baudlot freilich noch ein weiter Weg. Im Moment kann man die "Future Wars"-CD nicht im Handel kaufen. Interessenten wenden sich bitte direkt an Delphine in Frankreich. *mg*

Delphine 174212-2
25:05 Minuten/11 Tracks
POWER-WERTUNG:
Für Fans

BÜCHER / MUSIK / FILME

VIDEOFILM



The Punisher

In den amerikanischen Marvel-Comics verbreitet der Punisher ("Der Bestrafer") schon seit einigen Jahren Angst und Schrecken unter den Unterweltgrößen und Verbrechern. Ohne Superkräfte und tolle Fähigkeiten, aber mit Feuerwaffen, Dynamit und blanken Fäusten geht er auf seinen Privatfeldzug gegen das organisierte Verbrechen.

Da Filme, die auf Comics basieren, schon Tradition haben und erst kürzlich mit der "Batmania" ihren Höhepunkt erreichten, lag nichts näher, als auch den Punisher auf der Leinwand zum Leben zu erwecken. Als Hauptdarsteller des finsteren Burschen, der auf seinem Weg auch schon mal ein paar Unschuldige umpustet, wurde Dolph Lundgren ("Red Scorpion", "Rocky IV") ausgesucht. Ihm zur Seite steht Louis Gossett jr. Zum düsteren Flair paßt auch das finstere Outfit des Punishers: Schwarzes Leder, Stoppelbart und die Kanalisation als Wohnstatt.

Der Handlungsrahmen läßt sich in zwei Sätze kleiden: Der Punisher, ein ehemaliger Polizist, räumt gnadenlos unter der Mafia auf, weil diese seine Familie getötet hat. Dabei gerät er in eine Auseinandersetzung zwischen der Mafia und der japanischen Verbrecherorganisation Yakuza. Die eigentliche Handlung beschränkt sich auf ein paar mürrisch gemurmelte Worte von Dolph Lundgren, ein paar ebenso wortkarge Nebenfiguren und einen ganzen Berg pyrotechnischer Spezialeffekte. Zwar ist der Film für Actionfreunde durchaus anschaubar, aber irgendwie bleibt das schaurigschöne Feeling der Comics etwas auf der Strecke — und das, obwohl Altmeister Stan Lee (Mitautor der Marvelcomics) selbst Hand an den Film legte. Ein Computerspiel mit dem Punisher wird demnächst erscheinen. *mh*

Regie: **Mark Goldblatt**
Produzent: **Robert Kamen**
Drehbuch: **Stan Lee**
Hauptdarsteller: **Dolph Lundgren, Louis Gossett jr.**
Laufzeit: **90 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 18 Jahren**
Video-Anbieter: **Highlight**
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

VIDEOFILM



Millennium

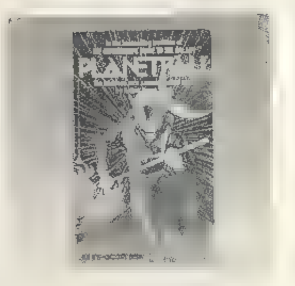
Zeitreisen sind zur Zeit "in". Der riesige Erfolg von "Zurück in die Zukunft" muß die Macher von "Millennium" inspiriert haben, ihr Glück ebenfalls mit diesem Thema zu versuchen. Beschränkte sich das Spielberg-Werk noch auf ein paar Jahrzehnte, protzt Millennium gleich mit Jahrtausenden.

Zu Beginn der Geschichte vermutet natürlich keiner der Beteiligten, daß Zeitreisende ihre Hände im Spiel haben, als zwei Flugzeuge in der Luft kollidieren. Erst mit der Zeit fallen der Untersuchungskommission Ungereimtheiten auf. Allen voran ihr Chef Bill Smith, gespielt von Country-Barde Kris "Convoy" Kristofferson, kommt ins Grübeln, als die Uhren der toten Passagiere plötzlich rückwärts laufen. Zudem fällt ihm eine Waffe aus der Zukunft in die Hände, mit der er vorerst nichts anfangen kann. Weitere Indizien und ein quängelnder Professor, der der Wahrheit recht nahe ist, sorgen für ein gepflegtes Durcheinander. Schließlich verliebt sich Smith in eine Elitesoldatin der Zukunft (hier springt Ex-Engel Cheryl Ladd in die Bresche), die gerade im Jahr 1989 weilt, um begangene Fehler auszubügeln. Diese Liebelei bringt die Pläne der Zeitreisenden schließlich total durcheinander...

Die Story von "Millennium" ist leider ziemlich verwegen, wenn nicht sogar konfus und läßt selten Spannung aufkommen. Das ewige Zeitgehopse geht einem nach kurzer Zeit ziemlich auf die Nerven. Für einen Actionfilm ist zu wenig los, mit Science-fiction hat Millennium nicht viel im Sinn, ein Kunstwerk ist er schon gar nicht, und nur so zum Anschauen leihe ich mir keinen Film aus der Videothek aus — wozu gibt's Fernsehen. Da ziehe ich lieber die x-te Wiederholung der "Raumschiff Enterprise" vor. *mg*

Regie: **Michael Anderson**
Produzent: **John Eckert**
Drehbuch: **John Varley**
Hauptdarsteller: **Kris Kristofferson, Cheryl Ladd**
Laufzeit: **108 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 12 Jahren**
Video-Anbieter: **Warner**
POWER-WERTUNG:
für Fans

BUCH



Planetfall

Ein Infocom-Klassiker als Roman? Nicht ganz: Arthur Byron Cover läßt zwar alle Figuren aus Steve Meretzkys Science-fiction-Abenteuer "Planetfall" und "Stationfall" auftauchen, aber die Geschichte ist ganz neu. Die knapp 300 englischsprachigen Seiten lesen sich recht witzig und spannend, auch wenn in der Mitte der Dampf etwas fehlt. Eine deutsche Übersetzung ist leider noch nicht in Sicht, also muß man das englische Paperback lesen. *al*

ISBN: **0-380-75384-7**
Autor: **Arthur Byron Cover**
Verlag: **Avon Books**
Preis: **US $ 3,95 (Taschenbuch)**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH



2061 — Odyssee III

Gut 20 Jahre nach "2001" erschien nun mit "2061" bereits der dritte Band der "Odyssee"-Reihe von Arthur C. Clarke. Die Handlung knüpft nahtlos an die Vorgänger an. Seit sich der Jupiter in eine Sonne verwandelte, ist der Mond Europa Sperrgebiet für die Menschen. Doch eines Tages muß ein Raumschiff auf Europa notlanden und macht dort einige unglaubliche Entdeckungen. 2061 ist flott erzählte Routine-Science-fiction. *hl*

ISBN: **3-453-0265-2**
Autor: **Arthur C. Clarke**
Verlag: **Heyne**
Preis: **8,80 Mark (Taschenbuch)**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

MUSIKVIDEO



Tanita Tikaram: Ancient Heart

Der knapp einstündige Konzertmitschnitt zeigt den Liveauftritt einer etwas unsicheren Tanita Tikaram, die 14 Songs zum besten gibt. Die meisten stammen von der ersten, der Rest von der kürzlich veröffentlichten zweiten Platte. Wer die Folk-getränkten Lieder schon auf CD hat, der kann auf dieses Video getrost verzichten. Zum Reinschnuppern in das gitarrenbetonte Sangesgut ist es empfehlenswert. *mg*

WEA 9031-71030-3
58:15 Minuten/14 Tracks
Zirka-Preis: 30 Mark (VHS-Video)
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH



Die Welt der tausend Ebenen

Jadawin ist Angehöriger einer uralten und unsterblichen Rasse. Durch ihre technologische Überlegenheit erscheinen sie wie Götter und führen sich auch so auf. Mit ihren technischen Errungenschaften hat sich jeder dieser Rasse ein kleines Privatuniversum zusammengezimmert, um dort zu leben. Die Abenteuer von Jadawin gibt es als Komplettsammlung. *mh*

ISBN: **3-426-05766-2**
Autor: **Philip Jos Farmer**
Verlag: **Knaur**
Preis: **14,80 Mark (Taschenbuch)**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert



Enfant terrible" und Bürgerschreck war der mittlerweise verstorbene französische Zeichner **Reiser.** Der Semmel Verlach hat sich seines Nachlasses angenommen und nun das Buch **Tierleben** herausgebracht. Es ist wahrscheinlich das Bösartigste und Gemeinste, was je über Tiere geschrieben wurde. Für alle anspruchsvollen Leser mit dem Hang zum Exzentrischen ein Feuerwerk und solche, denen Brehms Tierleben schon immer zu brav war.

Neben Frankreich und Belgien mausert sich Spanien langsam, aber sicher zu einem der interessantesten Comic-Länder. Im Carlsen-Verlag erschien jetzt die Geschichte des Weltenbummlers **Dieter Lumpen** von **Ruben Pellrjero** und **Jorge Zentner.** Der Held ist Reisender zwischen Griechenland und Indien. Er gerät immer wieder in brenzlige Situationen, aus denen er à la "Indiana Jones" immer nur knapp entkommen kann. Das Album ist nicht typische Abenteuer-Dutzendware, sondern vielmehr ein Versuch über Moral und Unschuld. So spielt er russisches Roulette, um seine Spielschulden loszuwerden; er gewinnt, muß aber einen alten Mann ermorden, der ihm zuvor das Leben gerettet hat. Oder er überläßt seinen besten Freund im indischen Urwald dem sicheren Tod, um sich mit einem Vermögen an Edelsteinen davonzumachen. Dieter Lumpen ist sicher eines der interessantesten Comicwerke der letzten Zeit, spannend, witzig und intelligent.





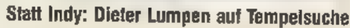











Statt Indy: Dieter Lumpen auf Tempelsuche

Ein Held der ganz anderen Art ist Sir Mickey Loverose, Hauptfigur des Bandes **Garten der Lüste** von **Will** und **Steven Desberg**, erschienen im Rainer Feest Verlag. Er ist im besten Larry-Stil verzweifelt auf der Suche nach der großen Liebe. Moral hat für ihn so gut wie gar keine Bedeutung; sein Lebensinhalt besteht aus der Suche nach der richtigen Gefährtin. Diese Suche wird so witzig erzählt, daß die Odyssee vergangenes Jahr den Preis für das beste humoristische Comic-Album erhielt.

Ein weiterer untypischer Held ist der Franzose Napoleon Bonaparte, der in dem Album **Endstation Gulag** des Künstlers **Dimitri** eine volkseigene Gurke dem Genossen Iwan überbringen soll. Wegen eines vermeintlichen Diebstahls lernt der pflichteifrige Wahl-Russe Sibirien von seiner trostlosesten Seite kennen. Er wird in ein Arbeitslager gesteckt. Dort erhält er schnell Sonderstellungen; vor allem wegen seiner — aussichtslosen — Bemühungen, das Gulag ans Pariser Metronetz anzuschließen. Endstation Gulag, erschienen bei comicplus, ist eine amüsante Geschichte mit ironischen Untertönen

Ein weiteres postnukleares Science-fiction-Epos legte der Carlsen-Verlag mit der neuen Serie **Gord — Planet der Geächteten** vor Die Erde wurde nach einem alles zerstörenden Desaster für unbewohnbar erklärt und dient nur noch als Sträflingsplanet. Der natürlich unschuldige Held kämpft sich tapfer durch die Unannehmlichkeiten — die Geschichte ist ganz ansehnlich gezeichnet.

Im Hethke Verlag erscheinen außerdem zahllose Superhelden-Comics (**Superman, Batman, Gerechtigkeitsliga** und **Teen Titans**). Wer diese Figuren mag, wird sich sicher an den schön ausgestatteten Alben freuen

Eric Hegmann/al



Heft 5/90

Heraustrennen und sammeln!

Verstehen Sie kein Kwasinesisch? Versuchen Sie's mit der Starflight II Lösung

Und noch mehr Power Tips: Ab sofort gibt's Monat für Monat 32 Seiten voll mit Lösungshilfen, POKEs, Karten, Cheats und Tricks. Diesmal werden die Sierra-Spiele besonders intensiv behandelt; alle anderen sollten ebenfalls auf ihre Kosten kommen. Viel Spaß und schreibt weiter so fleißig! Dem "Tip des Monats" winken 500 Mark! *al*

Power-Tips

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Starflight II

Kai Megerle aus der Wagnerstadt Bayreuth schickte uns die Komplettlösung zu Starflight II. Er schreibt:

Zu Beginn des Spiels liegt das Hauptproblem in der Beschaffung von Zahlungsmitteln, um eine ausreichende Schiffsausrüstung und Ausbildung der Besatzung zu ermöglichen. Es empfiehlt sich folgendes Vorgehen

— Zunächst Verkauf des Jump Pods. Zusammenstellung der Besatzung.

— Bis auf den Doktor zuerst nur Velox.

Der Veloxnavigator muß auf einen Ausbildungslevel von 250 trainiert werden.

Als Doktor einen Human der auf einen Skill Level 200 trainiert wird.

— Das restliche Geld in die weitere Ausbildung der Besatzung stecken.

— Als nächstes sollte der Science Officer auf 200 gebracht, und als Reserve noch ein anderes Mitglied medizinisch oder navigatorisch ausgebildet werden.

— Jetzt Start von Starport und über den 33/70 Flux corewärts. Vorsicht am Ende des Fluxes, es liegt ein "Fluxcluster" vor, das Hinausmanövrieren ist etwas heikel. Danach Kurs auf den kleinen Nebel bei 101/85. In dem steckt ein Planet, der von Spemin erobert wurde.

Bei der Position 49 S/24 E landen. In dem dort befindlichen Relikt steckt ein "valuable equipment", eine Mineral Drone, mit F2 zu betätigen. Mineral Drone aufnehmen und sofort wieder starten.

— Nun Kurs auf 105/75 nehmen, der 7. und 8. Planet können zur Kolonialisierung empfohlen werden. Dies wird bei der Rückkehr nach Starport mit jeweils 35 000 S.P. honoriert.

— Danach Kurs auf weitere Planeten, die empfohlen werden müssen, 3-107/64, 3-133/7, 5-132/6 und 1-56/33. Vor der Empfehlung jeweils noch Kontrolle der Colonisation requirements durch den Science Officer im Orbit!

— Jetzt Rückkehr zu Starport und Schiff mit den gezahlten Prämien ausrüsten. Die Prämien werden ausgezahlt, wenn man im Starport in Operation/Evaluation geht. Die wichtigsten Ausrüstungsmaßnahmen sind der Erwerb eines Antriebs des Levels 5, eine Lifeformshields (im Tradedepot) und Ausstattung bis auf 16 Cargo Pods. Es empfiehlt sich noch eine Panzerung. Genauso wichtig ist jetzt eine gute Ausbildung der Crew. Als Communication Officer einen Thrynn auf Level 250 bringen.

— Ein Problem stellt der Doktor dar. Elowans sind zu empfindlich, und Humans werden im Einflußbereich des Uh schizophren und verschwinden sogar spurlos. Trotzdem zu diesem Zeitpunkt einen Human auf dessen Maximallevel von 200 Medicine verwenden.

— Im Spielverlauf dann den Versuch starten, als Doktor einen Dweenle zu nehmen, der bei späteren Dweenleencounters als Austauschbesatzungsmitglied angeboten wird. Als Besatzung also 4 Velox, ein Thrynn und ein Human.

— Start von Starport über den Flux 29/54 nach 5-132/6.

— Nun Landung auf 5-132/6 und Sammeln von Single leaf, Oily Spore Bush, Pop Plant und Nid Berries. Insgesamt müssen mindestens 250 m³ Single leaf und dazu soviel wie möglich von den anderen Lifeforms gesammelt werden. Dazu muß eventuell mehrfach gestartet und wieder gelandet werden. Nach Nid Berries muß so lange gesucht werden, bis man mindestens eine hat, sie sind sehr wichtig für das Verhalten der Dweenle. Zusätzlich bei jeder Landung auf jedem Planeten immer Mineralien einsammeln lassen (nur so lange man dringend Geld braucht).

— Mit Repairmaterial und hochwertigen Metallen läßt sich auch Geld machen. Darüber hinaus findet sich auf manchen Planeten auch Shyneum.

— Wem das Pflanzensammeln langweilig wird, macht einen Abstecher auf die Mineralplaneten der Humna Humna, z.B. 4-216/45, auf dem die Mineral Drone in kürzester Zeit riesige Mengen von Repairmaterials sowie auch Gold und Silber heranschafft. Der Weg dorthin über die Fluxes 134/21 und 153/53 ist nicht weit. Im gleichen Sternsystem und nebenan in 237/41 kann man sich mit Erzhandel noch Barmittel und auch Amusoballs erwerben. Auf der geplanten Route lassen sich diese und auch ein Teil der Metalle ganz gut veräußern, also kräftig einkaufen und dann verhökern. (Minerals meist nur zu 40 bis 60 Prozent des Nennwertes.)

— Mit vollen Cargo Pods über die Fluxe 134/21 und 156/47 zu

TRADE ROUTES (STARSYSTEMNUMMERN S.O.)

Route					
DOWNSPIN ROUTE:	1-DELIGHTFUL FUNGUS CHEWS	11-DATA CRYSTALS	15-PHASE INDUCTORS		25 ODER 26
2-HEADED ROUTE	6-TAMEL. HAPPY JUICE	13-SINGING BEETLES	7-SCREECH HARPS		9
CROSS CLOUD ROUTE	16-CHARM BABIES	16-AMUSOBALLS	10-NUTRIPODS	2-DATA CRYSTALS	18 ODER 21
SHORT ROUTE	16-CHARM BABIES	16-FIRE GEMS			27
HOA-SENS ROUTE:	18-HIP FUR	22-HARMONY STONES	20-BLUE ALE	22-GROW GOO	29
CIRCLE ROUTE:	18-HIP FUR	17-IMPORTANT SECRETS	28-DATA CRYSTALS	24 [illegible]HER DREAMGRIDS	18 ODER 17

Navigieren ist eine Kunst ...

F.UXKOORDINATEN

3/120- 25/150	CLUSTER: 68/82- 70/81	180/153-182/154
4/155- 25/151	69/82-181/.53	180/154-175/127
29/54 93/28	69/83- 69/81	181/152-182/137
33/70 - 70/82	70/81- 68/81	181/153 69/82
41/145- 57/1.2	70/82- 33/70	181/154-215/171
59/215- 61/189	70/83- 68/16	181/155-170/143
63/150- 79/160	71/82-100/107	182/153-105/74
69/134-173/164		182/154-180/153
98/197 156/47		183/153-183/137
99/197-126/211	181/136-184/137	
.05/74 -182/153	181/137-176/127	
134/21 153/51	182/136-239/40	175/127-181/137
153/53 -206/5	182/137-181/152	176/127 180/154
157/67 -239/79	183/137-183/153	
160/63 173/68		
170/163-181/155		
196/2 -249/140		

... für die man dringend die Koordinaten braucht

LIFEFORMVERKAUF

Lifeform			
BLACK ACID SQUIRTER	184/148		
BRASS HARPOONER	159/30	181/197	
BREATHING CACTUS	54/195		
CRYSTAL SPONGE PLANT	242/164		
EIGHT LEGGED RHINO	125/95		
ELECTRIC BALLOON	35/68		
FUNNEL TREE	.99/82		
FUR TREE	214/178		
GLOWING SPINNER	.84/148		
GREEN BALLOON	7/151		
GREEN BLOB	1/24	54/104	237/41
GREY ANEMONE	184/.48		
HILL RAT	237/41		
HIVE PLANT	199/82		
HOT FUNGUS	29/74	161/53	
HUMANOID HOPPER	93/37	202/105	
OILY SPORE BUSH	54/195	201/105	
PARACHUTE SPIDER	237/88		
PEACOCK TREE	12/205		
PLANT BIRD	214/178	239/216	
POISON GLIDER	131/7	216/45	
POP BERRY PLANT	29/74		
PSYCHIC BLASTER	242/164		
PULSATING GUMMY	203/106		
PURPLE SCRECHER	91/211	202/105	
RED PUFF WART	237/88		
ROCKET MELON	237/41		
RUNNING FUNGUS	1/24	216/45	
SANDPIT STALK	203/106	239/216	
SCALY BLUE HOPPER	12/205		
SINGLE LEAF	91/211		
SPINNING CRAB	64/6		
STICKY FRUIT	1/24	35/68;	
STINGING CONE	93/37	201/105	
VACUUM SLUG	93/37		
WANDERING CHANDELIER	199/82		
WHEEL SNAKE	91/211		
YELLOW HUGGER	29/74	64/6	

Was kostet eigentlich eine "Hügelratte"?

den Dweenie nach 5-/91/211 Alle Single Leafs verkaufen und Nutripods für etwa die Hälfte des Erlöses kaufen. Weiter nach 54/195, Oily Spore Bushs verkaufen und Godmasks sowie Nutripods einkaufen 2-38/190 anfliegen und Kolonisierung empfehlen. Bei allen Dweenleencounters Informationen, vor allem allgemeine und solche über die Vergangenheit sammeln. Unbedingt auf das Angebot zum Tausch der Nid Berries eingehen, man bekommt Shyneum dafür. Weiter zum System 2/152 und den entsprechenden Planeten zur Kolonisierung empfehlen.

— Die Nutripods auf 7/151 verkaufen und mäßige Mengen an Data Crystals erwerben. Über Fluxes 4/155 und 25/150 nach 28/78 und dem dort befindlichen Gorzek einen Besuch abstatten (im Orbit des dortigen Glasplaneten).

— Der Communicat on Officer sollte sich über Gorzek selbst und die Vergangenheit informieren lassen. Weiter zum Tadelou-Eshev-Homeplaneten, einen Teil der Godmasks und die Pop Berries an Bord verkaufen und den wichtigsten System Scanner erwerben.

— Nächste Station ist der Tandelou-Eshvara-Homeplanet 2.35/69: restliche Godmasks (die hier meistens mehr erbringen als bei den Eshev) verkaufen und allen lieferbaren Tand Happy Ju ce einkaufen.

— Jetzt den Starport anfliegen und alles noch verfügbare Geld in Ausrüstung und Ausbildung investieren. Es gilt nun, die nur von Fremdrassen erhältlichen Items zu erwerben. Die meisten der dringend gebrauchten Dinge gibt es nur gegen bestimmte Handelsgüter, die mit einem Stern in der im Orbit abfragbaren Handelsgüterliste gekennzeichnet sind. (Siehe Liste der gehandelten "speciality trade goods", es wird einem auch allerlei Unverkäufliches angeboten.) In den Regionen, in denen wir uns bis jetzt aufgehalten haben, waren eigentlich keine Kämpfe zu erwarten.

— Wenn man Pech gehabt hat, ist man vielleicht auf Spemins gestoßen, die eine unterwürfige Haltung erwarten und als Tribut huldvoll entweder ein Viertel oder die Hälfte des an Bord befindlichen Shyneums entgegennehmen — Alternative: zurück zum letzten abgespeicherten Spielstand. Solange man noch keine Psycho-Probe hat, ist die beste Lösung bei allen Encouters meist die Flucht. Den Spemin kann man allerdings nicht entkommen, weil sie über Leghk Battle Jumper verfügen.

— Die Vorbereitung für die Handelskarriere beginnt mit einem Flug zu den Teelvee. Hier wird der Tand Happy Juice verkauft und das unbedingt erforderliche Livelong erworben. Der Aufenthalt in 125/95 muß so kurz wie möglich sein, wenn man einen Human an Bord hat. Zeit für Lifeformsammeln hat man keine!

— Ein kleiner Hinweis nebenbei. Wenn man auf einem Planeten die Position eines Trade Centers endlich auch gefunden hat, sollte man sie notieren. Bei einer weiteren Landung ist sie meist gleich.

— Von 125/95 über den Flux 105/74 weiter, am Endpunkt des Fluxes sind auf kleinstem Raum nicht weniger als neun Fluxes konzentriert. Vorsichtig hinausmanövrieren! Die jetzt eingeschlagene Route hängt vom Zeitpunkt im Monat ab. Es sollte möglichst ein Tag zwischen dem 21. und 30. Monatstag sein, um bei den Kher (214/178) eine Psychic Probe zu erwerben und auch, um Dreamgrids einzukaufen. Weiter zu 184/148 Field Stunner und Mip Fur besorgen. Dann zu 203/106, Harmony Stones erwerben, dafür bei 201/105 Blue Ale einhandeln, wieder nach 203/106 zurück, um endlich zu bekommen, was wir eigentlich haben wollten: Grow Goo. Nur gegen diese Substanz rücken die Drafla Basti den Planetary Teleporter heraus, den gibt es also im System 242/162.

— Über den Flux 249/140 geht es zu den Humna Humna nach

216/45. Gegen geringe Mengen Livelong, der Rest wird noch benötigt, wird ein Flux Scan erworben
— Jetzt fehlt nur noch der Encounter Scan, den es gegen Livelong bei den Humna Humna bei 237/88 zu erwerben gilt.
— Das nächste Spielziel ist es, möglichst schnell ein Kapitalpolster von etwa 700000 bis 800000 S.P zu erreichen und sich bei Encounters die notwendigen Informationen zu verschaffen, was man dann mit voll ausgerüstetem Schiff eigentlich machen kann oder soll
— Ist man dann soweit, geht es in die Vergangenheit. Sie wird durch Passage des Wormhole erreicht; worauf zu achten ist, haben die Arla längst erzählt. Die Shieldings Class 5 müssen während des Durchtrittes eingeschaltet sein Treibstoffvorrat mindestens 150 m³.
— In der Vergangenheit sieht alles anders aus, ständig erfolgen Attacken von unbekannten Schiffen, die Psychic Probe kennt meist nur die Farbe Rot Handel läßt sich auch keiner treiben, das auffallendste ist jedoch, daß die große Wolke fehlt Damit besteht auch die Möglichkeit, schon auf der Starmap alle Sterne zu erfassen, die ansonsten von einheitlichem Grün versteckt wurden. Auf den Planeten der Lowar finden sich verschiedene Hinweise über die abgelaufenen Ereignisse, die entscheidenden Hinweise kommen jedoch von den Dweenle hier in der Vergangenheit.
— Spielentscheidend ist es, ob es gelingt, das Legrätsel, welches an die Dweenle übergeben wurde, zu lösen. In dem Rätsel wird das Sternensystem eindeutig angegeben es wird ein Hinweis gemacht, daß auf dem gesuchten Planeten auch Lifeforms zu finden sind Auch die genauen Koordinaten, an denen der Transmitter Key zu finden ist, werden, leicht verschlüsselt, angegeben
— Mit dem Transmitter Key läßt einen der Guardian auch zu den Halls of Memory vordringen, wo endlich die Informationen über die Leghtechnologie übergeben werden. Man bekommt außerdem noch die eine Hälfte der Uhl Weapon und ein Paar S.P. Die Auswertung der Daten muß allerdings in Starport erfolgen.
— Dorthin zurückgekehrt, kann man sich nach dem Einbau der Spezialausrustung in jedes Encouter wagen in jedes außer einem

LISTE DER GEHANDELTEN(!) SPECIALITY TRADE GOODS

	POSITION	BEWOHNER	SELL	BUY	BUY LIFEFORMS	ANMERKUNG
1	1/24	LIEL VADISH	DELIGHTFUL FUNGUS CHEWS		STICKY FRUIT,GREEN BLOB RUNNING FUNGUS	
2	7/151	HUMNA HUMNA	DATA CRYSTALS	LIVELONG*,NUTRIPODS	GREEN BALLOON	
3	12/158	CHICHIFA	NO TRADING			
4	12/205	DWEENLE	NUTRIPODS	AMUSOBALLS*	PEACOCK TREE SCALY BLUE HOPPER	
5	29/74	TANDELOU ESHEV	SYSTEM SCANNER (GEGEN GODMASKS)	GODMASKS*	HOT FUNGUS,YELLOW HUGGER	
6	35/69	TANDELOU ESHVARA	TANDEL. HAPPY JUICE	GODMASKS*	POP BERRY PLANT STICKY FRUIT ELECTRIC BALLOONS	
7	56/104	TARN	SCREECH HARPS	SINGING BEETLES	GREEN BLOB	
8	56/195	DWEENLE	GODMASKS, NUTRIPODS	AMUSOBALLS	OILY SPORE BUSH BREATHING CACTUS	
9	64/6	MOE		SCREECH HARPS	YELLOW HUGGER, SPINNING CRAB	
10	91/211	DWEENLE	NUTRIPODS	AMUSOBALLS*	SINGLE LEAF, WHEEL SNAKE PURPLE SCREECHER	
11	93/37	HUMNA HUMNA	DATA CRYSTALS	LIVELONG* DELIGHTFUL FUNGUS CHEWS	HUMANOID HOPPER,VACUUM SLUG STINGING CONE	
12	106/73	DERSHETCHE	NO TRADING			
13	125/95	TEELVEE	LIVELONG,SINGING BEETLES	TAND. HAPPY JUICE,	EIGHT LEGGED RHINO	NO BARTERING
14	131/7	NELSONS	CHARM BABIES		POISON GLIDER	
15	159/30	G NUNK	PHASE INDUCTORS	DATA CRYSTALS	BRASS HARPOONER	HANDELN SELTEN
16	161/53	DJABOON	AMUSOBALLS,FIRE GEMS	CHARM BABIES*	HOT FUNGUS	HANDELN SELTEN
17	181/197	NATRACCH	IMPORTANT SECRETS	DREAMGRIDS, MIP FUR	BRASS HARPOONER	
18	184/148	AEPVIIAEO	FIELD STUNNER (NUR GEGEN DREAMGRIDS), MIP FUR	DREAMGRIDS*, DATA CRYSTALS	BLACK ACID SQUIRTER,GREY ANEMONE, GLOWING SPINNER	
19	199/82	CH-B-TSS-T	SHIMMER CLOTH		WANDERING CHANDELIER,HIVE PLANT, FUNNEL TREE	TEILWEISE KEIN HANDEL
20	201/105	NGA-SENG-KLER	BLUE ALE(NUR GEGEN HARMONY STONES)	HARMONY STONES*, MIP FUR	OILY SPORE BUSH STINGING CONE	
21	202/105	HUMNA HUMNA		LIVELONG*, DELIGHTFUL FUNGUS CHEWS	HUMANOID HOPPER PURPLE SCREECHER	
22	203/106	NGA-SENG-DIUL	GROW GOO(NUR GEGEN BLUE ALE), HARMONY STONES	BLUE ALE*	SANDPIT STALK PULSATING GUMMY	
23	214/149	XXR	NO TRADING			
24	214/178	MG	NO TRADING (NUR BIS 10.MONATSTAG)			
		KHER	DREAMGRIDS, PSYCHIC PROBE	DATA CRYSTALS	FUR TREE, PLANT BIRD	NUR 11.-20. MONATSTAG; NO BARTERING!
		ARLA		DATA CRYSTALS	FUR TREE, PLANT BIRD	NUR 21.-30.MONATSTAG
25	216/45	HUMNA HUMNA	FLUX SCAN (GEGEN LIVELONG)	LIVELONG*, PHASE INDUCTORS	RUNNING FUNGUS, POISON GLIDER	
26	237/41	HUMNA HUMNA	AMUSOBALLS	LIVELONG*, PHASE INDUCTORS	HILL RAT, GREEN BLOB, ROCKET MELON	
27	237/88	HUMNA HUMNA	ENCOUNTER SCAN (GEGEN LIVELONG)	LIVELONG*, FIRE GEMS	PARACHUTE SPIDER	
28	239/216	HUMNA HUMNA	DATA CRYSTALS	LIVELONG* IMPORTANT SECRETS	RED PUFF WART SANDPIT STALK, PLANT BIRD	
29	242/164	DRAFFA BASTII	PLANETARY TELEPORTER (GEGEN GROW GOO)	GROW GOO*	PSYCHIC BLASTER,	NO BARTERING!

Die offizielle galaktische Preisliste, Schmuggelgüter sind nicht dabei

Wo ist der 2. Teil der Uhl Weapon? Man sollte, wenn man nicht durch Zufall darauf stößt, Gorzek um Rat fragen. Mit dem 2. Teil der Waffe gilt es nun dem Offspring des Uhls in der Gegenwart den Garaus zu machen Zwei Blasto Pods muß man allerdings schon mitnehmen, wenn man sich aufmacht Wo er sich versteckt hat, hat man vorher natürlich längst entdeckt, als man ein wenig Shyneum schürfen wollte. Im Kampf mit dem Uhl müssen die Blasto Pods so eingesetzt werden daß möglichst viele der Begleitschiffe vom 2. Blasto Pod auch endlich ausgeschaltet werden Dazu muß man ein wenig manövrieren. Der Rest der Begleitflotte wird dann mit Leghk Battle Jumper und Plasma bolts ausgeschaltet Die Uhl weapon wird sicher nicht versagen.
— Soweit gekommen, macht man dann die überraschende Erfahrung, daß das Spiel vom Computer als beendet betrachtet wird, leider! *up*

WICHTIGE BEGRIFFE UND KOORDINATEN

Anomaly	214/149 Zeittor welches in die Vergangenheit, "Past", den Zeitraum vor etwa 900 000 Jahren führt	
Blasto Pods	spezielle hochwirksame Bomben, die für den Endkampf mit dem Uhl erforderlich sind	
Data Cube	Datenspeicher mit dem gesammelten Leghk-Wissen	
Eltar Esh	Name des gestrandeten Lowar-Raumschiffes	
Eltesh	Lowar-Planet, Position 4-84/76	
Fallen Star	Cluster bei 105/17	
Gas Sium	macht die Besatzung betrunken	
Guardian	Wachsatellit beim 2. Planeten von 31/219, bewacht die letzte Leghk-Zuflucht (in Past), Passieren nur mit dem Transmitter Key möglich	
Gorzek	Satellit bei 29/78 Informationsquelle über Pastdetails	
Halls of Memory	Position 26 S/135 E auf 2-31/219; Ort, wo das gesamte Leghk-Wissen gesammelt wurde	
Humming Rock	Lifeform auf 1-106,14	
Hook	Formation bei 55/190	
Hoopish	Planet im System 101/81, von Spemin erobert	
Jump Pod	zum Preis von 20 000 SP erhältliche Sprungeinrichtung; reines Glücksspiel, ob man in der Nähe des gewählten Zielortes landet oder nicht	
Leghk Battle Jumper	ermöglicht Sprungvorgänge während Raumkämpfen, auch im Speminbesitz, der Grund weshalb man den Spemin nicht entkommen kann.	
Leghk Riddle	ROUND A STAR OF FALLEN FOUR IS A WORLD OF HUMMING STONES THERE WHERE NOTHING MEETS NOTHING THE TRANSMITTER KEY AWAITS OUR RETURN	Cluster 105/17 1-106,14 Koordinaten 0 S/ 0 W
Mineral Drone	Gerät, welches auf Planeten selbständig große Mengen (300 m3) Erze einsammeln kann, einstellbar auf gewünschte Erzsorten	
Most Valuable Thing	ein Stückchen grünen Glases, welches den Religionskrieg zwischen den Tandelou Eshev und Eshwara beendet	
NGA Seng Cluster	bei 202/105	
Past	etwa 900 000 Jahre in der Vergangenheit	
Planetary Teleporter	ermöglicht den Rücksprung des Terrain Vehicle zum Raumschiff	
Shyneum Planet	117/163, Landung dort in der Gegenwart nicht möglich	
Topaz Cluster	bei 104/74	

Ohne diese Tabelle sucht man stundenlang den Weltraum ab

Police Quest II

Markus Steinwandel aus München hat das Sierra-Adventure "Police Quest II" gelöst und hält mit seinen Tips nicht hinterm Berg:

— Immer wenn es etwas Neues zu berichten gibt, das Radio benutzen.

— Vor Verlassen des Autos das Handschuhfach öffnen, die darin befindliche Karte umdrehen und die Nummer baldmöglichst zum Öffnen des Spinds verwenden.

— Mit dem Schlüsselbund in die Polizeistation und aus der "storage bin" das wichtige "field kit" holen.

— Am Schreibtisch in der Homicide-Abteilung einen Blick in den Korb werfen und die Schublade öffnen. Nach Lesen des Liebesbriefes die Brieftasche an sich nehmen und gründlich durchsuchen. Nach einem Blick aufs Schwarze Brett sofort Schießübungen folgen lassen, sicherheitshalber gleich noch die Dienstautoschlüssel mitnehmen. Ein exaktes Justieren des Revolvers erreicht Sonny durch Betrachten des von ihm angerichteten Schadens an der Zielscheibe, Ohrenschützer nicht vergessen. Ausgerüstet mit Ersatzmunition besorgt Sonny auf Anweisung ein Foto von Bains aus dem Aktenschrank und beginnt seine Ermittlungsarbeit sinnvollerweise im Gefängnis.

— Vor Betreten des Gefängnisses die Waffe im Schließfach einschließen und Polizeiausweis vorzeigen. Nach Fluchtauto, Bains, Pate und Zeugen fragen.

— An der Oak Tree Mall das Auto rechts vorne näher betrachten. Nach Öffnen der Beifahrertür etwas "fingerprint powder" auf das Handschuhfach auftragen, bevor eventuell vorhandene Abdrücke durch Öffnen des Faches zerstört werden. Beladen mit Beweismaterial Zeugin vernehmen und Radio benutzen.

— An der Cotton Cove die ängstliche Joggerin vernehmen. Nach erfolglosem Schußwechsel mit Bains (Cops sterben einsam ...) benutzt Sonny nach dessen Verfolgung erst einmal wieder das Radio.

— Bei nachfolgender Untersuchung des Tatortes am Flußufer entdeckt Sonny neben Schleifspuren Blut und Fußabdrücke, die er zur Beweissicherung an sich nimmt. Gute Fotos vom Tatort zeichnen einen Polizisten ebenso aus wie instinktives Durchwühlen von Müll.

— Unter den Sauerstoffflaschen diejenige mit dem größten Inhalt auswählen, um Atemnot vorzubeugen. Beim Absuchen des Flußgrundes findet Sonny neben einem "badge" schließlich unter Felsen die Leiche von Pate. Nach kurzem Blick auf die Leiche vor Verlassen des Tatortes Radio benutzen und Verfolgung von Bains am Flughafen fortsetzen. Eine genaue Untersuchung des gestohlenen Autos erfordert eine erneute Radiomitteilung. Dank Ampelbetätigung läßt sich die Straße sicher überqueren. Marie würde sich sicher über eine Blume freuen. Am Ticketschalter erhält man als legitimierter Polizist vor allem bei beschäftigtem Personal hilfreiche Hinweise durch Vorzeigen des aktuellen Fotos von Bains aus der Gefängnisakte und einem Blick in die Liste. Ein Flugticket-Kauf nach Houston empfiehlt sich. Auch Kontrollen passiert man am besten durch Vorzeigen der Polizeimarke. Das Flugvergnügen währt jedoch nur bis zum Anlegen der Sicherheitsgurte. Ein Blick auf die Liste einer Autovermietung verhilft eher zu einer neuen Spur wie auch das Öffnen des Wasserbehälters der mittleren Toilette. Die angenehme Wirkung elektrischer Händetrockner sollte nicht ungetestet bleiben. Vor der Fahrt zum Hauptquartier ruhig mehrmals das Radio benutzen.

— Nach Buchung bisher gesammelter Beweisstücke entdeckt Sonny in seinem Korb eine ablenkende Mitteilung. "0" für Auskunft wählen und nach der Nummer von Marie Wilkans fragen.

— Bei "Arnies" Blume wie auch mehrere Küsse loswerden und nicht vergessen, nach dem Essen auch zu zahlen.

— Der neue Tag beginnt erneut mit einer Leiche, diesmal in einem Kofferraum. Neben Blut entdeckt Sonny bei genauerer Untersuchung des Toten die Ecke eines Briefes mit Adresse. Ein Blick unter den Körper ist ratsam.

— Dem Inhaber von Snugglers Inn zeigt man — wie immer — erst seine Polizeimarke und dann das Foto von Bains. Den nötigen Durchsuchungsbefehl bestellt Sonny beim "Dispatch", damit ausgerüstet erhält man sofort die Zimmerschlüssel. Vorsichtig und schußbereit die Tür öffnen ...! Im Raum gibt's neben Blut, dem Gegenstück zum Briefeck, Maries Lippenstift und Colby's Visitenkarte nichts Interessantes.

— Beängstigt fährt Sonny zu Marie. Nach einem Blick auf die Handschrift der an die Haustür gepinnten Mitteilung öffnet Sonny die Tür — ein Chaos erwartet ihn. Die Notiz aus dem Aschenbecher nehmen, danach schnell zurück ins Quartier, das Finale vorbereiten. Nach einem Blick in den Korb Colby telefonisch warnen. Auch die Polizei in Steelton muß informiert werden. Vor dem großen Schlagabtausch noch etwas Schießübungen machen und dabei den Revolver nachjustieren.

— Am Flughafen kauft man erneut ein Flugticket, diesmal nach Steelton. Wenn die Stewardeß zu Boden fällt, mit geladener Waffe aufstehen, auf Flugzeugentführer schießen, laden und auf zweiten Entführer schießen. Um endgültig Held zu werden, muß Sonny noch die Bombe finden und entschärfen. Das Werkzeug dazu holt er sich aus der Tasche des maskierten Mannes, der Bombenkonstruktionsplan

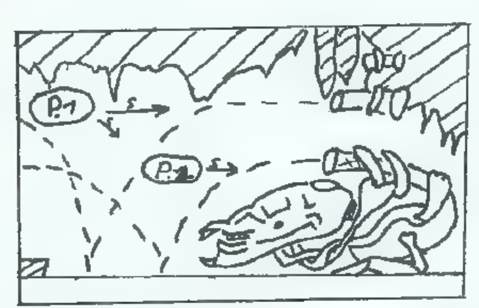


Bild 1. Etwas kopflastig, der erste Level

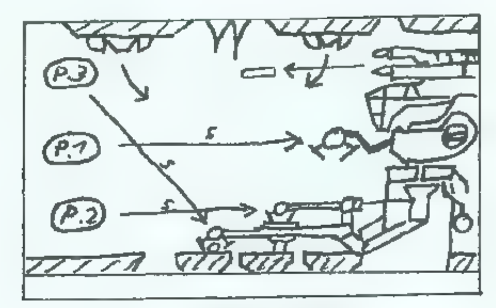


Bild 2. Im zweiten Level möglichst obenbleiben

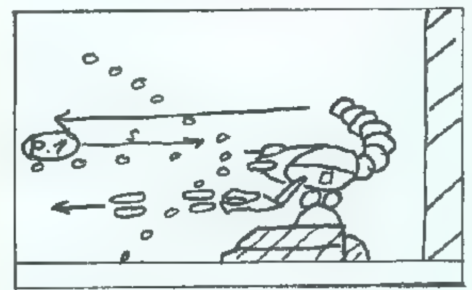


Bild 3. Skorpion mit 3er-Schuß in Level 3

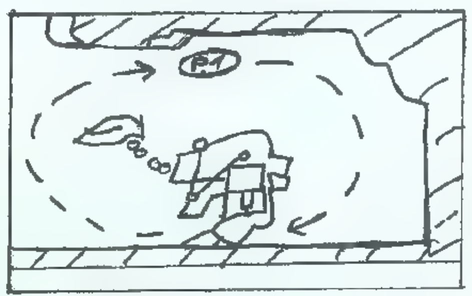
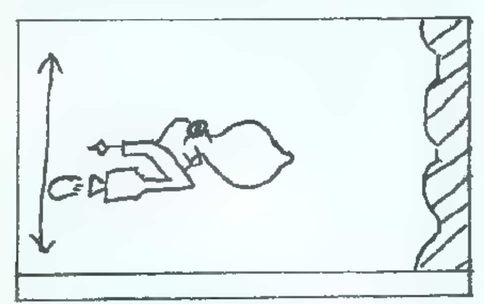


Bild 4. Im vierten Level hilft Umkreisen


Bild 5. Achtet auf die Feuerbälle (Level 5)

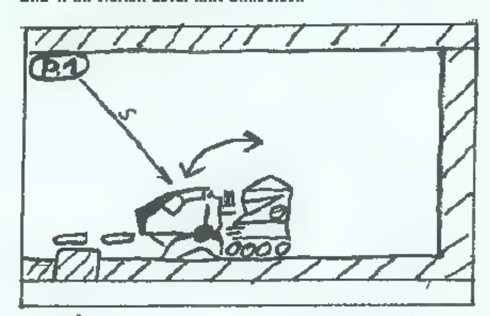


Bild 6. Überlebenschancen nur im oberen Teil (Level 6)

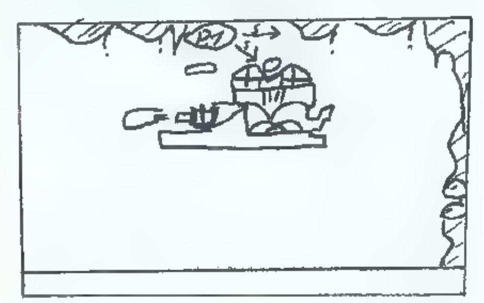


Bild 7. Vorsicht vor den Raketen

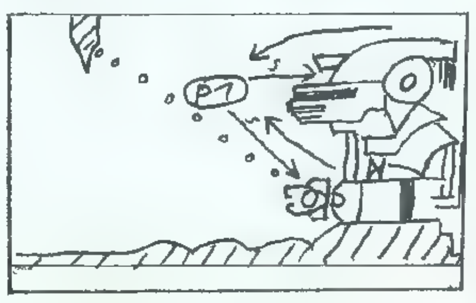


Bild 8. Hammerhart: der Endgegner von Level 8

befindet sich im Turban des unmaskierten Entführers. Vor Entschärfen der sich im Papierspender befindlichen Bombe den Plan genau durchlesen.

— In Steelton heil angekommen, nimmt Sonny die bereitliegenden Walkie-talkies an sich. Benötigt werden diese kurz darauf beim Angriff des Räubers, um Keith zur Unterstützung herbeizurufen. Nach kurzer Aussprache mit dem Räuber und Lesen der Rechte entdeckt Sonny im rechten Teil des Parks einen Schacht, der in die Kanalisation von Steelton führt. Die methangasverseuchte Gegend kann nur durch schnelles Durchlaufen heil überwunden werden. Durch Hochklettern der Leiter und Öffnungsversuch des Deckels wird Bains angelockt, kann jedoch erneut fliehen. Gut ausgerüstet mit einer in einem Wandschrank gefundenen Gasmaske gelangt Sonny schließlich an eine Tür — und kann Marie in seine Arme schließen, nachdem er sie beruhigt und von ihren Fesseln befreit hat. Das kurz darauf folgende Finale erreicht man am schnellsten, wenn man Bains aus dem Hinterhalt von links mit einigen sicheren Schüssen niederstreckt. *al*

X-Out

Klaas Janneck aus Kiel hat die Taktiken für alle Obergegner bei dem furiosen Ballerspiel "X-Out" ausgeknobelt.

1. Bild

Zuerst stellt man sich links oben an den Rand (Punkt 1) und schießt auf die obere Röhre, die andauernd Kugeln spuckt. Dann stellt man sich vor die untere Röhre etwa auf die Hälfte des Bildschirms (Punkt 2) und schießt sie ab. Jetzt wieder ganz rechts und möglichst hoch; den Kopf abballern und auf zum nächsten Level

2. Bild

Man sollte sich hier möglicht am linken Bildschirmrand bewegen, um die anfliegenden Aliens abschießen zu können. Der beste Weg, den Riesenroboter zu besiegen, ist, die Positionen 1, 2 und 3 der Reihe nach abzugehen und weiterzuziehen, wenn es brenzlig wird.

3. Bild

Man sollte sich über den waagrechten Schuß stellen, so daß die Kugeln einen gerade nicht treffen (Punkt 1). Wenn der Gegner tot ist, verwandelt sich der Schwand in kleine Aliens — igitt

4. Bild

Man sollte sich kreisförmig um den Gegner herum bewegen. Wenn er in der Mitte steht, fliegt man direkt über ihn (Punkt 1 — Vorsicht vor dem Kopf).

Nachdem er noch einmal nach vorne gesprungen ist, macht er einen größeren Sprung nach hinten. Dabei sollte man unter ihm durchfliegen.

5. Bild

Man braucht sich nur am linken Bildrand auf und ab zu bewegen, schießen und auf die Feuerbälle achten.

6. Bild

Möglichst hoch in die linke obere Ecke (Punkt 1) und schnell schießen, weil man sonst von den Raketen getroffen wird

7. Bild

Man stellt sich links oben ins gesteinsfreie Feld (Punkt 1) und schnell schießen, da der Gegner durchweg Raketen abfeuert.

8. Bild

Man stellt sich auf der Höhe zwischen dem roten Balken (Auge) und dem oberen Ende des Kopfes, möglichst nah an die diagonale Schußreihe (Punkt 1) vom Kopf. So schnell wie möglich schießen, um die angreifenden Aliens abzuwehren. *al*

Star Command

Mit dem SF-Rollenspiel Star Command hat sich Oliver Ganz aus Garbsen ausgiebig beschäftigt und hat nützliche Tips.

Blackbeards Hauptquartier:

— unbedingt den Radiation Detector einschalten (wegen der radioakt ven Minen);

— in der Bar einen U-235 Supernova bestellen, aber nicht trinken, sondern mitnehmen;

— den Drink dann in die Fuel Chamber des Bohrers (Drill) schütten und anschließend damit nach Norden fahren

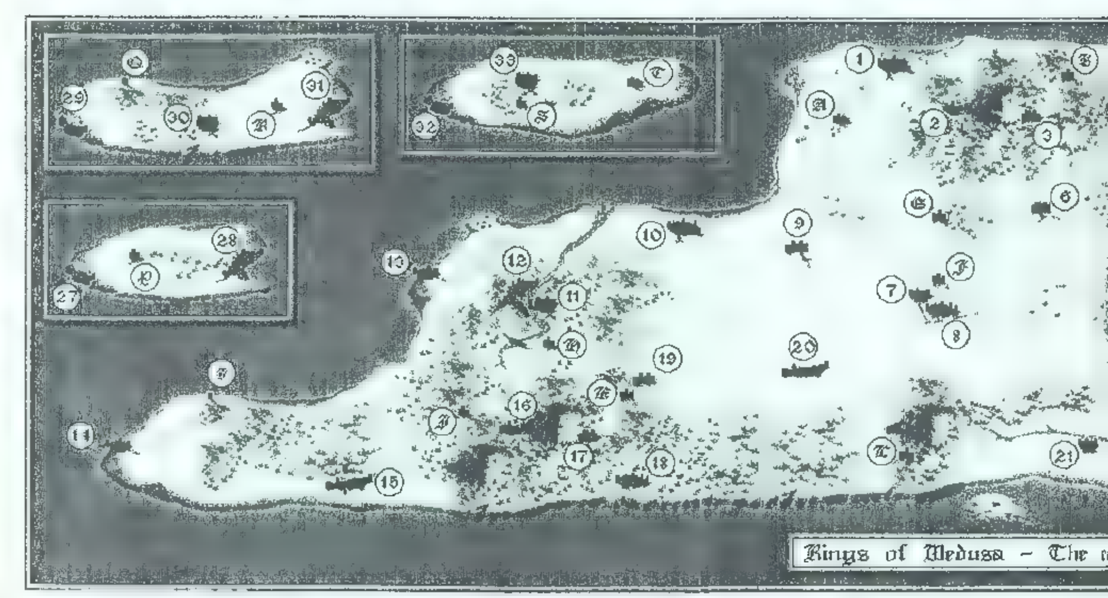
Insect Advanced Base:

— das mit dem Computer verbundene Insekt über "Insects" und "Base" ausfragen,

— die schlafenden Insekten sofort niederschießen,

— an der Computer-Konsole jeweils den Wert 0 eingeben, dann öffnet sich die Vault-Door;

— den Computer NICHT sprengen, das könnte ungesund sein.



Mit dem Cheat und der Karte löst Ihr "Rings of Medusa" im Handumdrehen

Space Hermit:
— einfach zum Einsiedler gehen (linke obere Ecke) und nach "Insects" fragen

The Bar:
— der kartenspielende Lizard verträgt keinen "Dosnebian Brandy". Den findet man im Vorratsschuppen (mit Dosnebian kann man ihn mitnehmen),
— den Lizard solange mit Brandy vollschütten, bis er sternhagelvoll ist. Jetzt bekommt Ihr den Schlüssel zu seinem Raumschiff und könnt dort die Battle-Plans mitnehmen und sofort verschwinden.

Insect Bomb Depot:
— nicht in den südlichen großen Raum gehen, der ist radioaktiv verseucht,
"Tune Forks" aus dem Main Control Room mitnehmen und in den Raum mit dem Circular Hairline gehen,
— dort gibt's den Insect Escape Pod, wenn Ihr "Circular" eingebt;
— in dem Gang das erste Mal "Yes", das zweite Mal "Cover" eingeben, um sich vor der Säure zu schützen,
— das Paßwort für das Schott ist "THP",
— im Computerraum mit "Detonate" eine Kettenreaktion auslösen.

Space Hermit 2. Besuch:
die Gems in den Ecken einsammeln,
— anschließend zum Space Hermit gehen, der einen beauftragt, einen weiteren Gem in einer Raumstation zu holen.

Raumstation:
— aus der Zelle kommt Ihr wieder raus, wenn Ihr das Kabel der Deckenlampe mit der Tür verbindet;
— die Eier aus dem Brutkasten mitnehmen und der "Lizard-Mami" bringen;
— dort die Eier in das Nest legen (Befehle: Nest und Eggs), und schon geht eine Geheimtür auf, hinter der sich das Gem of Death befindet
— jetzt zurück zum Space Hermit.

Die Insektenkönigin:
— entweder das Raumschiff abschießen oder entern;
— letzteres ist nicht ganz einfach, da die Königin jeden der eigenen Leute mit einem Treffer umbringt *mh*

Rings of Medusa

Probleme bei "Rings of Medusa"? Nicht mehr lange. Mit dem erweiterten Cheat-Modus dürften alle Geldsorgen etc. beseitigt sein. Man gibt den Cheat-Modus nach der Code-Abfrage und der Nameneingabe ein, sobald man sich in der Landschaft befindet. Ihr tippt einfach das Wort desoxynbonukleinsaeure
— und schon erscheint eine Cheat-Seite. Ist der Cheat aktiviert, kann man folgende Funktionen anwählen:

Die Tips und die folgenden Karten stammen von Dominique Toussaint aus Bonn.

Code	Taste	Funktion
Help	HELP	Zeigt die Cheat-Seite
*	Shift + 8	Man hat stets beliebig viel Geld
S	S	Während eines Kampfs wird die Stärke der Armee gezeigt (wie 1. Ring)
W	W	Im City-Info erscheinen die jeweils von dieser Stadt produzierten Waren (wie 2. Ring)
O	O	Die gegnerischen Armeen werden auch ohne Aufklärer immer gesehen
T	T	Es erscheint ein blauer Blitz, wenn die eigene Armee auf einem Schatz steht
K	K	Man kann jede Kaserne betreten, auch wenn es keine eigene Stadt ist und dort die Garnison der eigenen Armee zuschreiben
+	'	Erhöht die Spielgeschwindigkeit
0	0	Setzt das Geld auf 0
B	B	Man gerät in eine Seeschlacht
F	F	Man gerät in ein Landgefecht
R	R	Beim nächsten Mausklick betritt man die Burg Fort Worth und kann dort trainieren (danach gelangt man wieder in die alte Position)

Mehr Geld, mehr Armeen; alles per Knopfdruck

King's Quest IV

Es war einmal die wunderschöne Königstochter Rosella, Tochter von König Graham und Heldin dieses Fantasy-Abenteuers (gegen dieses ihr kurzes Gastspiel in Larry II als Friseuse — trotz gelungener, schauspielerischer Leistung — doch ziemlich verblaßt). Um ihrem Vater das Leben retten zu können, muß Rosella zunächst einmal den der guten Fee Genesta von der bösen Lolotte entwendeten Talisman wiederbeschaffen. Innerhalb von 24 Stunden muß ihr dies neben erfolgreicher Ernte der sich ebenfalls auf Tamir befindenden Zauberfrucht gelingen. Genesta kann nämlich nur noch diese Zeit ohne ihren Talisman leben — und da wir



die gute Fee auf keinen Fall sterben lassen wollen und zudem ihre Hilfe zur Rettung von King Graham benötigen, heißt es, keine Zeit zu verschwenden.

Empfehlenswert ist daher, zuerst eine Probeerforschung der Insel vorzunehmen, nebenbei einen Plan zur Orientierung machen — und danach noch mal ganz von vorne beginnen.

Als Königstochter interessiert Rosella vor allem, ob sich ein Frosch mit Krone durch Küssen immer in einen Prinzen verwandelt, oder ob das Ganze doch nur ein Märchen ist. Sie wirft den unter der Steinbrücke gefundenen, goldenen Ball vom rechten Ende des Teiches "ganz zufällig" in Richtung Frosch. Als dieser brav apportiert, nimmt sie ihn voller Ekel hoch und küßt ihn — rein zu Forschungszwecken. Und siehe da, Frösche mit Kronen sind doch immer verzauberte Prinzen, wohl etwas hochnäsige, die sich für Bauernmädchen zu schade sind, jedoch auch großzügige, die sich immerhin mit einem nützlichen Geschenk bedanken. Rosella geht auch lieber Richtung Westen ins Geisterhaus, als sich mit arroganten Prinzen herumzuärgern. Dort nimmt sie im Wohnzimmer kurzerhand das Shakespeare-Buch an sich. Ein Blick auf das Bild über dem Kamin lenkt ihr Interesse auf die linke Wand des Raums. Sie entdeckt eine Geheimtür, hinter der sich eine Treppe zu einer Orgel und eine im Moment viel interessantere Schaufel befindet. Rosella beschließt nach genauer Inspektion des Hauses, bei Nacht noch einmal herzukommen und momentan lieber einen Besuch bei den sieben Zwergen zu machen.

Trotz ihres Mutes ist und bleibt Rosella eine Frau, die sich über die Unordnung in der Mühle der Zwerge so aufregt, daß sie kurzerhand ihre eigentliche Aufgabe vergißt und sich mit Feuereifer an die längst notwendige Raumkosmetik macht. Nach gemeinsamem Essen und erneuter Beseitigung der Unordnung entdeckt sie auf dem Tisch einen mit Diamanten gefüllten Beutel. Beim Rückgabeversuch an den im äußersten rechten Teil des Bergwerks arbeitenden Zwerg erhält sie von diesem zu den Diamanten, die sie behalten darf, noch eine äußerst nützliche Laterne.

Bei der ziellosen Suche nach hilfreichen Dingen entdeckt Rosella einen Wurm; sie beschließt, Angeln zu gehen. Beim Gespräch mit dem Fischer wird sie vom Mitleid überwältigt und schenkt ihm spontan die Diamanten. An die als Gegengeschenk erhaltene Angel befestigt sie als Köder den fetten Wurm und fängt beim Fischen vom äußersten Ende des Steges ... lediglich einen toten Fisch. Da ist doch der Amor-Bogen, den Jung-Amor vor Schreck über ihr Auftauchen beim täglichen Bad im Pool liegenläßt, wesentlich angenehmer zum Mitsichherumtragen. Rosella schießt damit bei nächster Gelegenheit auf das Einhorn und sichert sich dadurch dessen Freundschaft. Vom Lautenspieler erhält sie — nachdem sie ihm das Buch geschenkt hat — die Laute und beglückt dadurch nicht nur ihn, sondern vor allem seine Umwelt. Fasziniert lauscht der flötenspielende Pan ihrem Lautenspiel und tauscht gerne seine Flöte gegen ihre Laute ein. Interessiert, was sich wohl westlich vom Steg im Meer befindet, schwimmt Rosella los — auf ständiger Hut vor Haien. Auf Genestas Insel angekommen, entdeckt sie neben einer Pfauenfeder im Sand nichts Interessantes. Sie schwimmt zurück und beschließt zu erforschen, was sich am Ende des Bergpfades befindet. Nach dem etwas unerfreulichen Aufenthalt bei Lolotte sieht Rosella ihre einzige Hoffnung, das für einen Ritt des Einhorns notwendige Zaumzeug zu finden, erneut jenseits des Meeres. Verschluckt von dem willkürlich auftauchenden Wal muß sie all ihre weibliche Cleverneß anwenden, um einen Ausweg zu finden. Sie krabbelt im Zick-Zack-Bogen ganz links oder rechts in der Mitte die große Zunge hoch, um den Wal dann in der oberen Zungenmitte mit der Feder kräftig zu kitzeln. Lebend aus dem Wal ausgespuckt, ist ihre Lage nicht viel hoffnungsvoller. Gen Norden schwimmend, erreicht sie erschöpft eine einsame Insel irgendwo im Meer, weit entfernt von Tamir. Unerwartete Hilfe erhält Rosella von einem Pelikan, der aus Dankbarkeit für den toten Fisch eine silberne Pfeife fallen läßt. Bevor Rosella in die Pfeife bläst, entdeckt sie in der Spitze des Wracks noch das lange gesuchte Zaumzeug für das Einhorn. Ein Ritt auf dem Rücken des durch die Pfeife angelockten Delphins bringt sie sicher nach Tamir zurück. Rosella eilt an die Stelle, wo sie den Liebespfeil auf das Einhorn geschossen hat, zäumt es und reitet mit ihm direkt zu Lolotte. Doch Lolotte ist noch nicht zufrieden; als neuen Unschuldsbeweis gilt es, die Zauberhenne vom Menschenfresser zu beschaffen. Bei der Suche nach neuen Hilfsmitteln entdeckt Rosella einen Weg, hinter den Wasserfall zu gelan-

gen. Sie zieht die Krone auf und . .

. . . verwandelt sich für kurze Zeit in einen glitschigen Frosch. Wieder in menschlicher Gestalt entdeckt Rosella ein Brett und beim Betreten des geheimnisvollen Spaltes in der Felswand — einen Knochen. Ihr weiblicher Instinkt führt sie tiefer in den Stollen, nur begleitet vom flackernden Licht ihres Laternengeschenkes und . . einem äußerst tödlichen Troll. Da hilft nur schnelles Vorwärtskommen gen Osten, im nächsten Teil des Stollens in der Mitte dann bergab bis zur nächsten Rechtswendung, die nach erneutem Gefälle wieder — wie könnte es auch anders sein — erneut nach rechts direkt zu einem großen, ebenfalls tödlichen Loch führt. Aber ein Verdecken des Lochs mit dem zuvor gefundenen Brett kann Schlimmes verhindern und ein Weiterkommen diesmal bergab, ermöglichen. Nach rechts gelangt Rosella dann letztendlich an den Rand eines Sumpfes, dessen Überquerung sie spielend durch Hüpfen von Grasbüschel zu Grasbüschel bewältigt — ein Kinderspiel!? Am Ende — eine Insel, auf der sich nur ein Baum inklusive Frucht (!) und eine Schlange befindet. Dank Brett sicher auf der Insel gelandet greift Rosella vor Freude zur Flöte. Kleiner Nebeneffekt ihrer musikalischen Betätigung ist eine hypnotisierte Schlange. Ein Griff nach der Zauberfrucht kann nun gefahrlos erfolgen. Ein schneller Rückzug erneut per Brett ist jedoch äußerst ratsam, denn auch Trancezustände vergehen.

Nun aber nichts wie zum Menschenfresser. Wenn dieser außer Reichweite ist, die Tür öffnen und den Hund mit dem Knochen außer Gefecht setzen. Die im 1. Stock gefundene Axt an sich nehmen und dann aus Neugierde die hinten rechts ans Wohnzimmer angrenzende Türe öffnen. Das war knapp, denn diese Türe bietet den einzigen Schutz vor dem nun hereinstürmenden, menschenfleischriechenden Menschenfresser. Auch ein Blick durchs Schlüsselloch kann Rosellas Vorurteile gegenüber Menschenfressern nicht abbauen. Aufbauend ist eher der Anblick des gesuchten Huhns und des ins Reich der Träume hinübergeschwebten Menschenfressers. Nun gilt es schnell und lautlos die Tür zu öffnen, das Huhn zu schnappen — und dann aber nichts wie weg von der Menschenfresserhütte.

Glücklich bei Lolotte angelangt, ist diese immer noch nicht bereit an Rosellas Unschuld zu glauben. Zur Vervollkommnung ihrer Zauberkraft will sie durch Rosella noch in den Besitz der Büchse der Pandora gelangen, durch deren Öffnen laut griechischer Sage alles Leid und Übel in die Welt kam. Widerwilliger denn je macht sich Rosella auf den Weg, um endgültig Lolottes Vertrauen zu gewinnen. Dank Ingebrauchnahme der Axt eröffnen sich für Rosella ungeahnte Wege durch bislang gefährliche Baumgruppen an der östlichen Seite der Insel. Sie bleibt überrascht vor einem totenkopfähnlichen Haus stehen, dessen Anblick ihr bislang vorenthalten blieb.

(Was Rosella dort erwartet und wie dann doch noch alles gut ausgeht (sog. Happy-End), erfahrt Ihr in der nächsten *POWER PLAY*!)

Drei Hexen und nur ein Auge! Rechenkünstler haben seit der letzten Ausgabe längst herausgefunden, daß demnach jeweils zwei Hexen äußerst blind sind. So die erste Hexe, deren Annäherung Rosella nur etwas ausweichen muß, bevor sie sich den verbleibenden zwei nähert. Im richtigen Moment — wenn sich das Auge in der Luft befindet, beide Hexen demnach für einen kurzen Moment unsehend sind — bringt der Griff nach dem Auge eine erneute Punkteverbesserung. Vor dem Hexenhaus überwältigt Rosella jedoch wieder einmal das Mitleid, sie wagt sich nochmals in die Höhle der Hexen, gibt das Auge jedoch erst nach einem interessant klingenden Tauschangebot zurück. Nun ist sie für ein erneutes Aufsuchen des Geisterhauses bestens gewappnet — und siehe da, mit der eintretenden Dunkelheit naht auch die Geisterstunde.

Um den Babygeist zu beruhigen, beginnt sie auf dem linken Friedhof im hintersten Grab nach Lesen des Grabsteins zu graben — dies muß das Grab des Babys sein, vielleicht findet sich ja dort etwas, was Tränen stoppen läßt. Kaum hat Rosella die silberne Rassel dem kleinen Geist gegeben, hört sie von unten schauriges Kettengerassel. Beherzt geht sie in die Eingangshalle und kombiniert aus dem Selbstge-

spräch des Geistes, daß es sich nur um den Geizhals handeln kann, an dessen ganz westlich gelegenes Grab sie sich noch genauestens erinnern kann. Tiefes Graben bringt Goldmünzen ans Nachtlicht — doch auch damit hat der Spuk noch lange kein Ende. Auch eine Matrosenwitwe hat noch nicht die ewige Ruhe gefunden. Hilfreich erweisen sich hier mehrere Spatenstiche auf dem rechten Friedhof am Grab ganz links vorne. Das 4. Gespenst entpuppt sich als ehemaliger Hausherr. Sein Holzbein läßt die Vermutung entstehen, daß hier nur ein Blick unter das Soldatengrab (linker Friedhof, 2. Grab von rechts in der vorderen Reihe) helfen kann. Der gefundene Orden befördert auch diesen Geist für immer ins Jenseits. Nun ist nur noch der Lausbub Willi übrig, dessen Grab sich auf dem rechten Friedhof ganz hinten links befindet. Mit dem Spielzeugpferd bewaffnet hat Rosella zunächst Probleme, dem Frechdachs näherzukommen. Im Zimmer oben rechts entwischt ihr der Kerl nochmals, indem er eine bisher unbekannte Leiter hochklettert. Rosella natürlich hinterher ... und wird dann doch noch das Spielzeugpferd samt Willi los. Ein Öffnen der Kiste, auf der Willi kurz zuvor noch gesessen hatte, bringt sie in den Besitz von Noten. Ein bißchen (Geister-) House Music kann nicht schaden, denkt sie, und steigt vorsichtig die geheime Wendeltreppe zur Orgel empor. Zur Einstimmung spielt sie zunächst ihr Lieblingslied, dann wagt sie sich an die gefundenen Noten. Und da passiert es! Ein Geheimfach öffnet sich, dann befindet sich ein Schlüssel, der der Schlüssel zur Lösung ihrer 3. Aufgabe sein könnte. In der geheimnisvollen Gruft angelangt, klettert Rosella unter Zuhilfenahme des gefundenen Seils direkt in die Grabkammer. Dort befindet sich neben einem Sarkophag — die Büchse der Pandora.

Lolotte ist natürlich hochzufrieden und verspricht Rosella zum Dank für ihre treuen Dienste ihren überaus häßlichen Sohn Edgar zum Manne. Am nächsten Tag soll die Hochzeit sein, den Polterabend muß Rosela alleine und gut bewacht verbringen. Verzweifelt wandert sie in ihrem Zimmer auf und ab, bis sie auf einmal ein Geräusch an der Tür vernimmt. Eine Rose samt goldenem Schlüssel findet sie dort, überreicht von Edgar, der innerlich all das Schöne und Gute besitzt, was die Natur ihm äußerlich vorenthalten hat. Flugs öffnet Rosella die Türe und steigt vorsichtig die Treppe ganz herunter. Dann schleicht sie sich an dem schlafenden Wachposten vorbei durch die hintere Türe in die Küche und findet im rechten Schrank all ihren Besitz. Schnell läuft sie geradeaus durch den an die vordere Türe angrenzenden Thronsaal und erklimmt die Treppe, die direkt zu Lolottes Schlafzimmer führt. Mit dem goldenen Schlüssel dringt sie in das Zimmer ein und schleßt sofort einen Liebespfeil auf die schlafende, böse Fee. Lolotte stirbt qualvoll an einer Überdosis Liebe. Beim letzten Blick auf Lolotte entdeckt Rosella den gestohlenen Talisman um deren Hals. Sie nimmt ihn an sich und flieht diesen unangenehmen Ort. Auf halber Höhe der Treppe befindet sich der Vorratsraum, den Rosella voller Hoffnung auf Huhn und Büchse betritt. Die nun ertönende Melodie verrät jedem Police-Quest-I-Kenner, daß hier irgendwo ein aufgescheuchtes Huhn herumflattern muß, welches es einzufangen gilt. Kein Problem für Rosella, auch die Büchse der Pandora kann sie durch Ansichnahme nun für immer bösen Mächten entziehen. Durch den Thronsaal hindurch gelangt Rosella endgültig in die Freiheit. Dieselbe schenkt sie auch noch dem im Stall gefangenen Einhorn, das — zu Recht — nicht mehr besonders gut auf sie zu sprechen ist. Bei Genesta angelangt, überreicht Rosella den Talisman — und schenkt uns dadurch ein tolles Finale mit einigen Überraschungen und Punktegeschenken fürs lange Durchhalten.

Die Lösung stammt von der Sierra-Spezialistin Uta Hervol aus München. *al*

North & South

Jiri Blazek aus Waldkirchen hat auf seinem ST ausgiebig North & South gespielt und hat eine ganze Menge Tips dazu — Wer mit den Schlachten im Action-Modus seine Probleme hat, sollte am Anfang die Rolle der Konföderierten übernehmen. Denn die sind beim Start

in der Regel etwas stärker als die Yankees.

— Für beide Seiten gilt, daß sie um jeden Preis North Carolina einnehmen und halten müssen. Ist das doch das einzige Land, in dem Nachschubtruppen aus Europa landen. Es reicht, wenn Ihr eine oder vielleicht noch eine zweite Armee in der Nähe habt, um North Carolina zu verteidigen.

— Spieler, die sich für den per Zufall eintreffenden Indianer-Angriff entschieden haben, sollten möglichst keine Truppen dauerhaft in Iowa oder Texas stehen lassen. Beide Länder sind überdurchschnittlich häufig von diesen Angriffen betroffen.

— Die meisten Kämpfe werden im Westen ausgetragen. Kein Wunder: sind hier doch die meisten Eisenbahnlinien zu finden. Stärkt Eure Truppen also im Westen und laßt im Osten eine oder zwei Armeen stehen, um North Carolina zu beschützen und die östlichste Stadt des Feindes zu erobern. Damit könnt Ihr das Einkommen des Gegners einfrieren.

— Wer nach einer gewonnenen Schlacht nur noch auf die kümmerlichen Überlebenden einer siegreichen Armee blikken kann, sollte mit den Überresten seiner Truppe eine andere Feindarmee angreifen und so stark wie möglich schwächen. Zwar sind diese Angriffe ein reines Suizidunternehmen, aber so eine angeknackste Truppe ist natürlich keine große Hilfe, um irgendwas zu verteidigen — also weg damit. Man kann selbst mit dieser angeschlagenen Armee eine kleine Feindgruppe mit etwas Geschick ganz schön dezimieren, bevor Eure Truppen den Geist aufgeben. Wenn der Gegner dann geschwächt ist, setzt Ihr mit einer ausgeruhten und frischen Armee nach, um dem Feind den Rest zu geben. Meist versucht der Computergegner dann sein Heil in der Flucht. *mh*

Chaos strikes back

Einen kleinen, aber sehr feinen Tip zu "Chaos strikes back" schickte uns Sven Meyer aus Haste. Normalerweise werden alle Gegenstände der Charaktere beim Übertragen von Dungeon Master auf Chaos strikes back gelöscht, so daß die Party nur mit den üblichen Charakterwerten und mit leeren Händen dasteht. Jetzt kann man aber mit diesem kleinen Kniff einige der Charakterwerte dauerhaft erhöhen. Ihr rüstet Eure Dungeon-Master-Party mit speziellen Staffs und Schmuck aus, der einige Charakterwerte erhöht. Beim Übertragen verliert die Party zwar immer noch die Items, aber dafür bleiben die aufgebohrten Werte erhalten. Geeignete Stäbe und Schmuckstücke sind STAFF OF MANAR (Mana +10), SNAKESTAFF (Mana +8), THEOWAND (Mana +6), MACE OF ORDER (Strenght +5), YEWEL SYMAL (Anti-Magic +15), MOONSTONE (Mana +3), CLOAK OF NIGHT (Dexterity +8) und CALISTA (Wisdom +10) *mh*

Goldrush

Uta Hervol aus München schreibt zum Sierra-Adventure "Goldrush":

Brooklyn, New York, im Jahre 1848, kurz vor Beginn des Goldrausches. Unseren "Noch-Nicht-Helden" Jerrod Wilson lassen kursierende Gerüchte über Goldfunde in Kalifornien jedoch relativ kalt. Zufrieden mit seinem bürgerlichen, etwas langweiligen Leben als Lokalreporter hofft er lediglich auf Nachricht von seinem wegen eines Justizirrtums geflüchteten Bruders Jake. Und das Unglaubliche wird wahr; eines Tages erhält er einen verschlossenen Brief von Jake. Unter der Briefmarke — Goldstaub! Die Botschaft ist eindeutig, wenn er seinen Bruder wiedersehen will, muß er alles in Brooklyn aufgeben, das Haus verkaufen und sich dem Abenteuer Kalifornien stellen. Und er wagt die 2500-Meilen-Strapaze wie mit ihm noch viele andere.

Nachdem er sein Lieblingsfoto — gleichzeitig Erkennungsmerkmal — aus dem Fotoalbum vom Tisch seines Hauses an sich genommen hat, begibt er sich zur Bank zwecks Plünderung seines Kontos. Zuvor hat Jerrod seinen Schreibtisch geschlossen, um den auf der Oberfläche angehefteten Kontoauszug inklusive Geheimzahl zur Gedächtnisstütze mit auf den Weg zu nehmen. Gleich darauf gibt er das väterliche Haus zum Verkauf frei. Beim Gespräch mit Passanten erfährt er neben anderen interessanten Dingen von seinem Freund Leonrod, daß dieser im Warenhaus ein

äußerst lesenswertes Poster aufgehängt hat.

Am Park vorbeikommend gönnt sich Jerrod einen kurzen Aufenthalt im Pavillon, Verbotsschilder streng beachtend. In dessen Bodenritzen entdeckt er eine Goldmünze, die er, schon vom Goldfieber gepackt, an sich nimmt. Ein paar Blumen pflückt er ebenfalls, mit dem Ziel, diese vor seinem Abschied noch bei seinen Eltern auf dem Friedhof vorbeizubringen. Dank seines Berufes weiß Jerrod, daß Eile geboten ist; es kann nicht mehr lange dauern, bis auch Brooklyn vom Goldrausch mit all seinen negativen Begleitumständen wie Teuerungen und Ladenschließungen erfaßt wird. Nach Räumung seines Kontos führt sein Weg nach kurzem Blick auf das Poster im Warenhaus direkt zu der Ladenstraße Brooklyns. Er kauft sich Zitrusfrüchte gegen Skorbut, ein Moskitonetz gegen ja richtig, gegen Moskitos und sonstige nützliche Dinge.

Am väterlichen Haus erwartet ihn bereits der Makler, ein Handschlag, und Jerrod besitzt das nötige Kleingeld zur Deckung seiner Reisekosten. Bei Nachbar und Freund Leonrod kann er, wie aus dem Posteranschlag ersichtlich, zwischen einer Seereise um Kap Horn herum und dem See-Land-See Weg über Panama (damals gab es noch keinen Kanal!) wählen. Den kürzesten Weg über den Oregon Trail mit Planwagen, Indianern und sonstigen Erlebnissen kann er im örtlichen Reisebüro buchen. Egal, für welchen Weg er sich entscheidet, nach Kauf des Tickets führt ihn sein Weg noch an seinen ehemaligen Arbeitsplatz, wo er als gewissenhafter Angestellter — nach einem kurzen Blick auf gesammelte Zeitungsausschnitte — seinem Chef goldrauschfristgemäß fristlos kündigt. Und bevor's dann endgültig losgeht, bringt Jerrod noch schnell die "geklauften" Blumen am rechts liegenden Grab seiner Eltern vorbei.

Kap Horn, vier bis acht Monate auf See, geplagt von Hunger und Durst, von Stürmen und Eisbergen, abgesehen vom Abstecher in Rio de Janeiro der Alptraum für viele Landratten. Hatte man keine Zitrusfrüchte dabei, war der Tod vorprogrammiert. Jerrod war sowohl intelligent genug, sich Vitamin-C-Spender mitzunehmen als auch dazu, sich diese von Zeit zu Zeit zu verinnerlichen. Auf dem Deck erhält er nach einem Gespräch mit einem dort sitzenden Mann eine Bibel. Ansonsten erfährt er bei seinem ersten Erkundungsgang nur, daß erst nach einem Sturm der Zeitpunkt zum Gegenständesammeln kommen wird. Stirbt man nicht zufällig an Cholera, findet man im Sturm in den Schiffskojen ein Seil und etwas weiter links Metallabfälle, die es ebenfalls an sich zu nehmen gilt. Auch im Kapitänsraum wird Jerrod fündig. Etwas später findet er unten im Maschinenraum eine unbrauchbar gewordene Schaufel, die er schon bald benötigen wird. Denn Hunger und Durst machen sich breit unter Besatzung und Passagieren.

Jerrod hat die geniale Idee, Angeln zu gehen; als Köder verwendet er seine Ration des inzwischen ungenießbar gewordenen Ferkels. Knapp dem Hungertod entronnen, Skorbut, Seekrankheit, Cholera und Stürmen getrotzt, erreicht Jerrod um viele Erfahrungen reicher den Hafen von Sacramento. Zuerst hat er große Schwierigkeiten bei der Selbstfindung, doch dann führt ihn sein Weg sicher auf der Pferdekutsche nach Sutter's Fort.

Der 2. Weg führt Jerrod nach einer Schiffsreise bis Panama mitten durch die Urwälder von Zentralamerika. Ohne Moskitonetz und dessen häufige Benutzung endet die Reise schon bald nach dem Start. Entledigt fast aller Besitztümer, dafür noch am Leben und nicht im indianischen Suppentopf endend, geht es nun zu Fuß mitten in den Urwald hinein. Gleich zu Beginn verwickelt Jerrod einen pausierenden Westreisenden in ein Gespräch und erhält als Dank für seine Kontaktfreudigkeit — eine Bibel. Darin blätternd begibt er sich weiter auf seinen langen Weg, um den Anschluß an die Gruppe nicht zu verlieren.

Doch was ist das? Auf einmal ist der Urwaldboden voll von Riesenameisen, die aus Jerrod höchste Sprünge herauslocken. Ein Griff nach der ziemlich tief hängenden Liane ist in jedem Fall empfehlenswerter als ein intensiveres Training indianischer Tanzweisen. Ist der Boden wieder frei, hilft nur schnelles Verlassen der Tarzanstellung. Beim weiteren Marsch durch den Urwald wählt Jerrod den ganz linken Pfad mit dem "Dutch", da auf den anderen doch nur Schlan-

gen und unbekannte Tropenpflanzen lauern. Jerrod gelangt an einen paradiesischen Fluß mit Wasserfall, Krokodilen und anderen Heimtücken, den er schnell, oberhalb der 2. Ausbuchtung beginnend, leicht schräg zur 3. Ausbuchtung des anderen Ufers überquert.

Der 3. Weg führt nach Dampfschiffahrt auf dem Missouri über den berüchtigten Oregon Trail per Planwagen. Auf dem Camp angekommen, meldet sich Jerrod zuerst beim Kommandanten, der sich im Gespräch mit zwei weiteren Abenteurern befindet. Nach Zuschuß seines gesamten Geldes erhält er die ehrenvolle Aufgabe, geeignete Zugtiere für die Planwagen zu beschaffen. Südlich vom Camp entscheidet er sich beim dort ansässigen Viehhändler für erfahrene, etwas ältere Ochsen.

Nach Meldung dieses Geschäftes wird seine Kombinationsgabe erneut gefordert. Er darf das Startkommando geben. Dieses sollte allerdings erst erfolgen, wenn das Flachland etwas zu grünen und der Schlamm zu trocknen beginnt. Neben Beobachtungen der Ebene vom nordwestlich gelegenen Aussichtspunkt aus kommt er mit einem Mann ins Gespräch, von dem er ebenfalls eine Bibel erhält. Dieses Buch der Bücher scheint für den weiteren Verlauf dieses Abenteuers von Bedeutung zu sein.

Und dann ist es soweit, das Gras beginnt zu wachsen, der Schlamm zu trocknen. Jerrod "sacht Bescheid" — und los geht's gen Westen. Eine lange, strapaziöse Reise steht bevor. Unterwegs muß sämtlicher unnötiger Ballast vom Planwagen geworfen werden, um überhaupt noch weiterzukommen. An einer steilen Abfahrt angekommen, wirft Jerrod zunächst einen Blick auf die Ochsen. Die Tiere sind dem Verdursten nahe, so daß er sie erst einmal losspannt und alleine den Abhang zum Wasser hinunterrennen läßt. Bei einem Blick auf den Wagen entdeckt er Ketten an jedem Rad, die er vorsichtshalber anlegt, um den Schwung der Abfahrt ein wenig zu bremsen.

Dank Jerrods Handeln ging alles gut, doch die Reise wird immer schlimmer. Durst und Hunger machen sich unter dem Treck breit. Kurz vor dem endgültigen Zusammenbruch entdeckt Jerrod einen liegengebliebenen Planwagen. Bei genauerer Inspektion entdeckt er in einem Faß noch etwas Wasser und im Wagen noch etwas Fleisch. Geschmeckt hat's wohl nicht besonders, doch dank dieses Zufallsfundes gelangt er wohlbehalten in Sutter's Fort an.

Jerrod geht geradeaus ins Fort hinein und kommt ins Gespräch mit dem dort sitzenden Mann. Er erfährt, daß er unbedingt ein Goldsieb, eine Schaufel, eine Laterne und ein Maultier benötigt, um den anderen Goldsuchenden ein echter Konkurrent zu sein. Beim Schmied erhält er neben dem Hinweis, daß sein Bruder in der Nähe sein muß, ein Brandeisen. Das seltsame Brandzeichen entdeckt er bei einem Maultier im Gehege — es ist James 'ol' mule. Das ist sicher kein Zufall, kombiniert Jerrod, und hat auch schon eine Idee, wie er an das Tier herankommt. Doch zuvor muß er Gold finden, um sich ein eigenes Maultier kaufen zu können. Mit der in Brooklyn gefundenen Goldmünze ersteht er ein Goldsieb und zieht los, sein Glück zu machen. Auf dem Weg zu einem Fluß kommt er an dem forteigenen Friedhof vorbei. Auf einem frisch ausgehobenen Grab entdeckt er den — vertauschten — Namen seines Vaters sowie seinen und den neu angenommenen seines Bruders. Neugierig liest er Psalm 23 und stutzt bei "Green Pastures". Ist das nicht ein Hotel in Coloma, viele Meilen östlich vom Fort?

Beim Gebrauch und Verschieben des Briefes erhält Jerrod dank der Löcher weitere Informationen in Form von verschlüsselten Zahlen- und Buchstabenkombinationen, die Hinweise auf einen "room 12" oder "room 21" geben. Über die Kanone auf dem Grabstein macht sich Jerrod auch so seine Gedanken, beschließt dann aber, doch erst einmal etwas Gold zu finden, um den weiten Weg nach Coloma gleich mit James' Maultier anzutreten. Erst ca. 10 Meilen entfernt vom Fort findet Jerrod beim Gebrauch des Siebes das erste Gold ... und schon hat ihn der Goldrausch gepackt. Vorsicht ist jedoch vor fremden Claims angesagt, will man nicht verfrüht das Zeitliche segnen. Bei über 200 Dollar in Gold angelangt, zwingt sich Jerrod zur Rückkehr ins Fort, hat er sich doch zunächst zum Ziel gesetzt, seinen Bruder zu finden. Dort ersteht er ei-

ne Schaufel, eine Laterne und ein Maultier. Zusammen mit dem Maultier begibt er sich zum Schmied, um das Brandeisen in der Glut zu erhitzen. Das muß allerdings schnell gehen, da das Maultier sonst über alle Berge ist.

Auf der richtigen Seite setzt er dem armen Tier ein Brandzeichen und bringt es danach ins Gehege, wo James 'ol' mule schon auf den Austausch wartet. Und los geht's nach Coloma. Unterwegs ist größte Aufmerksamkeit angesagt, damit man das Maultier nicht verliert. Also nur ganz vorsichtig weiter nach Gold suchen, wenn man's gar nicht lassen kann, und Hindernisse meiden.

Coloma, Green Pastures. Nachdem Jerrod das Maultier vorschriftsmäßig vor dem Hotel angebunden hat, geht er zum Mann hinter der Rezeption und fragt nach Post. Eigentlich hoffte er ja auf eine Nachricht von James, aber er bringt auch gerne die Post in Zimmer 11. Jerrod weiß nämlich von einem Erkundungsgang auf dem Sims, daß zwischen Zimmer 11 und Zimmer 12 eine Kaminverbindung besteht — vielleicht ergibt sich für ihn bei Zustellung der Nachricht ja eine Möglichkeit, unter Zuhilfenahme des Kamins in den mysteriösen Raum 12 zu gelangen. Nach kurzem Klopfen öffnet sich die Zimmertür 11 — und eröffnet Jerrod den Weg zum Kamin, da der Bewohner nach Lesen der Nachricht sofort davoneilt. Bei genauerem Betrachten des Kamins entdeckt Jerrod die Kanone vom Grabstein wieder. Er dreht das Kanonenrad — und klettert durch die sich offenbarende Geheimtür in das angrenzende Zimmer. Dort findet er auf dem Tisch eine Nachricht und einen Magneten.

Auf dem Fußboden liegt ein Seil, das er ebenfalls an sich nimmt. Jerrod geht zum Fenster und öffnet es. Auf einmal fliegt ein Vogel in das Zimmer. Jerrod schließt das Fenster schnell wieder und betrachtet den Vogel genauer. Er nimmt die an dessen Fuß befestigte Kapsel an sich und schaut hinein. Da James alias Jake ein Erkennungsmerkmal verlangt, legt Jerrod das von Brooklyn mitgenommene Familienfoto in die Kapsel. Danach öffnet er wieder das Fenster, die Brieftaube fliegt davon. Kurz darauf flattert sie erneut ins Zimmer, diesmal mit einem Aerogramm, das besagt, Jerrod möge sich von dem Maultier zu Jake führen lassen. Da ein Verlassen des Raums durch Zimmer 11 nicht mehr möglich ist, öffnet Jerrod das Fenster, um den altbewährten Weg über den Sims zu nehmen. Aus Erfahrung weiß er, daß es sich in Acht zu nehmen gilt vor dem geschäftig hin und her laufenden Mann in Raum 13. Er bindet das Maultier los und folgt ihm etwas außerhalb der Stadt.

Endlich ist er bei Jakes Hütte angelangt. Beim Blick auf den Boden und Verschieben des Teppichs entdeckt er eine Falltür. Doch auf diese Weise ist kein Eindringen in den Stollen möglich. Er begibt sich außer Haus ins "Outhouse", dem Vorgänger unseres WCs in Form eines PCs (Plumps-Closett). Nach Verrichtung etwaiger Geschäfte steigt Jerrod nach einem vergewissernden Blick kurzerhand in das notwendigerweise sich dort befindende Loch. Er zündet seine Laterne an und macht sich auf die Suche, bis er — nach links laufend — an eine gewaltige Tür kommt.

Gewitzt wie er ist, befestigt er die Schnur am Magneten und läßt diesen dann durch das Loch in der Tür langsam auf den Boden hinuntergleiten. Die anziehende Wirkung des Magneten hat Erfolg; vorsichtig zieht er den Magneten wieder hoch — und besitzt die Schlüssel zur Tür und vielleicht sogar noch den Schlüssel zu seinem Bruder? Die nun folgende Leiter führt nach oben zur Falltür in Jakes Hütte — wer will, kann nochmals den Sprung ins PC vornehmen. Nach unten kletternd gelangt Jerrod immer tiefer in den Stollen hinein. Auch die nächste Leiter benutzt unser Held abwärtskletternd — Sackgasse! Doch zur Belohnung für seine Mühen findet er eine Hacke und macht sich sogleich an die punkteerhöhende Freilegung

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Redaktionsdirektor: Richard Kerler

Chefredakteur: Anatol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Redaktion: Michael Hengst (mh), Henrik Fisch (hf), Martin Gaksch (mg); Producer: Ulrike Peters
Redaktionsassistenz: Ulrike Peters (289)
Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Art-director: Friedemann Porscha
Layout: Rolf Boyke, Wolfgang Berns
Bildredaktion: Janos Feitser (Ltg.), Sabine Tennstaedt, Roland Müller (Fotografie)
Titel: SSI

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiedo (172), Monika Burseg (147)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von POWER PLAY Nr. 2 vom 1. Januar 1990

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 OPQ, Telefon 0044 1/3405058, Telefax 0044/1/3419602
Israel: Baruch Schaefer, Haeshel-Str. 12, 58348 Holon, Israel, Tel. 00972/3.5562256
Taiwan: Aim International Inc. 4F-1, No. 200, Sec. 2 Hsin-I Rd. Taipei, Taiwan, R.O.C. Tel. 00886/2/7548631/633, Fax 00886/2/7548710

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. Bücher, Zeitschriften, Home-Computer-Software 042-440550, PC-Software 042-440660, Fax: 042-415770, Telex 862329 mut ch
USA: M & T Publishing Inc. 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt&Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/587 393, Telex 047 132532

Erscheinungsweise: »POWER PLAY« erscheint monatlich

Bezugsmöglichkeit: Abonnement-Service: Telefon 089 4613-368. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. Das Abonnement verlängert sich um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Es kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraums gekündigt werden.

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (89

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Ip Internationale Presse, Hauptstätter Straße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 6483-110

Verkaufspreis: Einzelhefte DM 6,50

Abonnement-Bestellung und -Service: POWER PLAY Abonnement-Service Markt& Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München
Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost
Telefon 089 4613-368

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z. B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z. B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z. B. Australien) um DM 65,-
POWER PLAY erscheint monatlich (12 Ausgaben im Jahr)

Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvertr. (887); Herstellung: Otto Albrecht (917)

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall

Sonderdruck-Dienst:
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-776

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Richard Kerler

Verlagsleiter: Hans-Günther Beer

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München. **Aufsichtsrat:** Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Ursula Berndt

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen

von Gold. Danach erklimmt Jerrod die Leiter bis zu dem Vorsprung kurz über seiner Einstiegsstelle. Nach links führt ein versteckter Weg weiter durch den Stollen. Leiter 'runter, nach rechts, Leiter 'runter, nach links — langsam wird es langweilig, doch das Finale naht in westlicher Richtung. Und dann ist es soweit: wir haben das seltene Glück, Beobachter einer ans Herz gehenden Verbrüderungs-Szene zu sein (rührend diese Szenen). Doch diese ist nur kurz, um so schmerzhafter ist das anschließende, gemeinsame Wetthacken beider Brüder, um endlich den Einstiegspunkt zur Hauptader zu finden (sog. "G(old)-Spot"). Und ausgerechnet dem Greenhorn Jerrod, der etwas links von Jake gewütet hat, gelingt es, ein Loch freizulegen, hinter dem sich ein glimmerndes Finale verbirgt. Ich gäbe viel darum, selber dabeigewesen zu sein (Ganz abgesehen von den netten Schmuckstücken, die man sich aus so etwas basteln kann ...) Jetzt kommen wahrhaft goldene Zeiten auf den Helden zu. *al*

It came from the desert

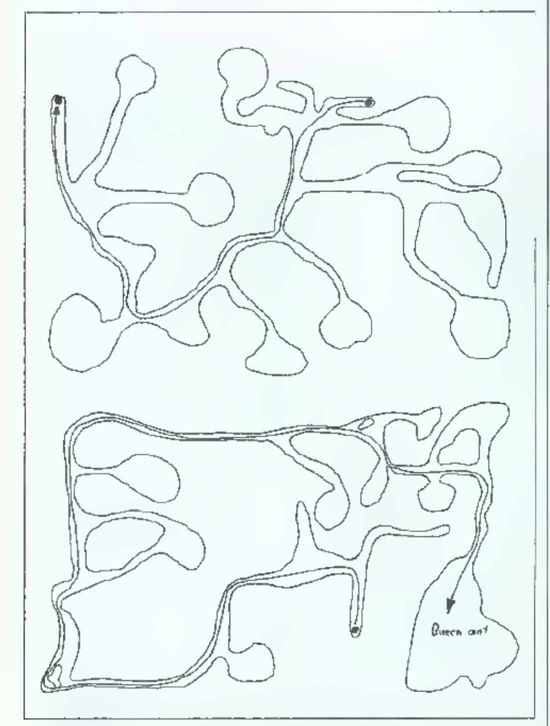
Noch ein Nachtrag zu den Power-Tips der vorletzten Ausgabe: Felix Bühler aus Willisau schickte uns die Karten, um den Ameisen am Nest den Garaus zu machen.

Um zum Nest zu gelangen, gibt es zwei Wege:

1. Man kann sich durch die Minen kämpfen. Allerdings sollte man alleine zu M1-Mine gehen, denn wenn die Ameisen in die Flucht geschlagen werden, kommt man ins Nest nicht hinein.

2. Man kann sich von Louie ein Flugzeug nehmen und hinbrausen. Wobei man die Straße zur Mine als Landebahn benutzt. Das hat den Vorteil, daß man auch an das Nest herankommt, wenn bei M1 gar keine Ameisen sind.

Im Nest selber sollte man sich so nahe wie möglich an den Wänden halten, um nicht von einer plötzlich auftauchenden Ameise erwischt zu werden. Und was die Königin betrifft: da hilft kein Insektizid mehr ... *al*



Die Ameisenmama ist definitiv ein wenig zu groß geraten



Chase HQ

Zwei Tips versüßen einem die Verbrecherhatz bei "Chase HQ". Mit dem ersten Cheat ist Euer Auto über 1000 km/h schnell, und andere seltsame Dinge geschehen. Dazu müßt Ihr, sobald das Titelbild zu sehen ist, wie verrückt die Leertaste drücken, bis das Spiel komplett geladen wurde.

Tip Nummer 2 bewirkt, daß Ihr die Uhr während des Spiels jederzeit auf 60 s stellen könnt. Dazu muß man gleichzeitig den Feuerknopf und die linke Maustaste drücken und dann das Wort

GROWLER

eintippen. Nun braucht Ihr während des Spiels nur noch die Taste T zu drücken, um wieder 60 s Zeit zu haben. *mg*

Stormlord (Amiga)

Wenn auf dem Bildschirm die Namen der Programmierer und Grafiker zu sehen sind, dann tippt auf der Tastatur

DRAGONBRIDGE

ein. Eine Mitteilung bestätigt die Aktivierung des Cheat-Modes. Startet "Stormlord" wie üblich, drückt die Leertaste und dann L, um in den nächsten Level zu gelangen. *mg*

Super Wonderboy in Monsterland (C 64)

Duschek Rupert hat sich mit dem kleinen Wonderboy durchs Monsterland geschlagen und eine Stelle entdeckt, an der die Spielfigur unsterblich werden kann. Zuerst mußt Ihr Euch mit normaler Energie bis in den 4. Level prügeln. Hier geht Ihr am Haus vorbei (siehe Karte) und steigt auf den Stein. Hier werdet Ihr auf die Wolke direkt darüber katapultiert.

Von der Wolke müßt Ihr nun auf das Dach des Hauses springen. Von der Dachkante nach rechts oben hüpfen und beim Runterfallen versuchen ein paarmal das Sprite hin und her zu wenden. Jetzt müßtet Ihr eine 2. Reihe Herzchen haben und unsterblich sein. Wenn's beim ersten Versuch nicht klappt, nicht gleich aufgeben, sondern noch mal probieren. Duschek Rupert möchte uns noch seine Adresse zuschicken, damit er sein wohlverdientes Honorar auch bekommt.

Noch einen Kniff zum Wunderknaben haben wir von Rainer Bracharz aus Wilhelmsburg bekommen. Um das Endmonster in der 2. Runde zu besiegen, müßt Ihr einfach nur eine Bombe vor die Tür des Monsters werfen. Wenn Ihr nun eintretet, bringt sich der Fiesling selbst um. *mh*

Strider (Amiga)

Wer bei "Strider" immer den kürzeren zieht, für den kommt dieser Tip gerade richtig. Geht per Druck auf die F9-Taste während des Spiels in den Pause-Modus und druckt dann gleichzeitig die Tasten HELP, SHIFT (die linke) und 1. Der Cheat Mode ist nun aktiviert. Zurück im Spiel könnt Ihr nun mit den Tasten 1 bis 5 die entsprechenden Levels und mit F1 bis F4 die jeweiligen Abschnitte anwählen. *mg*

Battle Squadron (Amiga)

Wenn Ihr während des Spiels

CASTOR

eintippt, blitzt das Spielfeld kurz grün auf und beide Raumschiffe sind ab sofort unverwundbar. *mg*

Switchblade (ST)

In der High-Score-Liste müßt Ihr als Namen

POOKY

eintippen. Nun druckt eine der Tasten 1 bis 5 (je nachdem, welchen Level Ihr spielen wollt), klickt gleichzeitig auf "Exit" und startet das Spiel wie immer. *mg*



Wizards & Warriors (Nintendo)

Edelsteine sind hier das halbe Leben. Im Spiel gibt es versteckte Stellen, an denen Ihr Extra-Steine erhaltet. Herbert Rentsch aus Kirchberg erklärt, wie man diese erhält. Im 2. Land muß man nach unten links gehen, sobald man den roten und den blauen Schlüssel hat. Wenn Ihr die blaue Tür gefunden habt, sofort hindurch und den rosa Schlüssel holen. Jetzt springt Ihr von dort nach rechts auf den benachbarten Sims. Dort hüpft Ihr, sooft Ihr könnt, und erhaltet bei jedem Hüpfer einen Edelstein. So kommt man locker auf 20.

Im 3. Land beim 2. Durchgang müßt Ihr gleich nach der Tür ganz nach oben gehen. Dort erhaltet Ihr jede Menge Edelsteine.

Im 4. Land gibt es eine Menge geheimer Türen, hinter denen Edelsteine lagern. Mit dem "Mantel der Dunkelheit" macht Ihr diese sichtbar.

Im 7. Land holt Ihr Euch auf der linken Turmspitze den roten Schlüssel. Dann geht Ihr zum mittleren und rechten Turm und holt Euch den Reichsapfel, den Kelch und den Hort der Schätze. Am Turmfuß geht's durch die Tür. Mit dem roten und dem blauen Schlüssel kommt man dann zum schwersten Gegner. Mit dem Umhang der Dunkelheit kann man ihn jedoch ganz gut besiegen. *hf*

Altered Beast (Mega Drive)

Jan Giettler aus Graz entdeckte ein geheimes Menü. Dazu drückt man im Titelbild die Tasten <B> und <START>. In dem Menü kann man die Anzahl der Leben, den Start-Level und die Runde anwählen. Mit <A> und <START> beginnt man das Spiel wie eingestellt. *hf*

Ordyne (PC-Engine)

Haltet im Titelbild Knöpfe <1> und <2> so lange gedrückt, bis ein Signal ertönt. Wenn Ihr das Spiel jetzt startet, fliegt Ihr nicht mit der männlichen, sondern mit der weiblichen Spielfigur durchs Spiel. Diese erscheint normalerweise nur dann auf der Bildfläche, wenn man das Spiel einmal komplett durch hat.

Jetzt noch ein Tip für alle, die mehr als ein Joypad besitzen. Wenn Ihr im Demospiel auf dem 2. Joypad <Run> drückt, und das danach sofort auch auf dem 1. Joypad macht, könnt Ihr direkt bis zu viermal mit Continue das Spiel fortsetzen. Beide Tips stammen von Tim Wilken aus Jever. *hf*

Double Dragon (Sega)



Hier eine nette Methode, die Gegner nach dem Prinzip "Wer anderen eine Grube gräbt ..." hereinzulegen. Manchmal taucht ein Typ auf, der eine Dynamitstange in der Hand hält. Man muß sich genau vor ihn stellen. Wenn er die Dynamitstange wirft, geht man einfach rückwärts. Dummdreist kommt der Gute natürlich hinterher und rennt in seine eigene Explosion hinein. *hf*

Super Thunder Blade (Mega Drive)

Fritz Hien hat eine Level-Anwahl beim Hubschrauber-Spiel herausgefunden. Für den 2. Level drückt man im Titelbild einmal Knopf <A> und dann das Joypad nach oben, unten, links, rechts, rechts, links, unten, oben. Haltet das Joypad nach oben gedrückt und betätigt dann <Start>. Schon seid Ihr im 2. Level.

Für den dritten Level müßt Ihr zweimal Knopf <A> drücken und dann weiter wie oben. Folgerichtig müßt Ihr für den 4. Level als erstes dreimal den Knopf <A> drücken. *hf*

Shinobi (Sega)

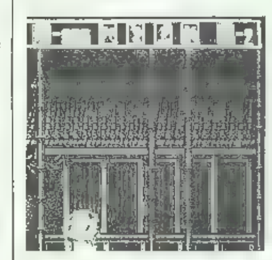


In der zweiten Runde steht am Ende kurz vor dem Ausgang zum Boß eine Laterne. Schafft man es, über die Laterne zu springen, ohne sie zu berühren, kommt anschließend noch eine Bonus-Runde. Der Tip stammt von Vukoric Hrvoje aus Gerlingen. *hf*

Power Strike (Sega)

Die Extrawaffe 1 sollte man mehr als zweimal hintereinander nehmen. Dadurch bekommt man eine Waffe, die ohne Zeitgrenze und mit unendlicher Schußzahl funktioniert. Der Tip stammt ebenfalls von Vukoric Hrvoje aus Gerlingen. *hf*

Super Shinobi (Mega Drive)



Wem reichen die 90 Shurikans im Spiel nicht? All denjenigen kann geholfen werden. Man ruft das "Option"-Menü auf und stellt hier die Shurikans auf "00" ein. Dann drückt man rund 25- bis 30mal einen der Feuerknöpfe. Irgendwann ertönt dann ein Laut, und die Zahl "00" wird auf dem Bildschirm etwas kleiner. Im Spiel schleppt man jetzt über 999 Shurikans mit sich herum. Der Tip stammt von Roger Zens aus Huenxe. *hf*

Rampage (Sega)

Alle Leben verbraucht, aber noch viel zu viel Gebäude zum Zertrümmern übrig? Bei den vielen Aktionen in den höheren Levels passiert das recht leicht. Auch Abreiß-Profis kriegen da Ärger. Aber kein Problem. Nachdem man sich wieder in einen Menschen zurückverwandelt hat, drückt man den zweiten Feuerknopf, und schon geht's weiter. *hf*

Puzzleboy (Game Boy)

Glücklich die, die einen Game Boy besitzen und dazu das Modul Puzzleboy. So schnell kommt da keine Langeweile auf. Allerdings ist das Menü natürlich in japanisch. Nur die wenigsten können damit wohl etwas anfangen. Boris Schneider aus Düsseldorf entpuzzelte das Spielemenü.

Das Hauptmenü besteht aus den Menüpunkten:

Spiel A
Spiel B
Spiel C

Im Spiel A gibt es dann folgende vier Menüpunkte:

1. Auswahl des Schwierigkeitsgrades (1 ist leicht, 3 ist schwer)
2. Auswahl des Levels mit dem Schwierigkeitsgrad (jeweils 10)
3. Auswahl der Ansicht, entweder 3D mit Schatten oder 2D ohne Schatten
4. Spielbestätigung, nach oben ja, nach unten nein; bei nein geht's beim Backup-Menü weiter

Das Backup-Menü ist dann folgendermaßen aufgebaut:

1: Level neu aufbauen
2: Level neu aussuchen; Anzahl Level festlegen
3: Schwierigkeitsgrad aussuchen
4: zurück zum Hauptmenü

In Spiel A kann man mit der Taste <A> ebenfalls ein Menü aufrufen. Taste <B> läßt es wieder verschwinden. Dieses Menü hat folgenden Aufbau:

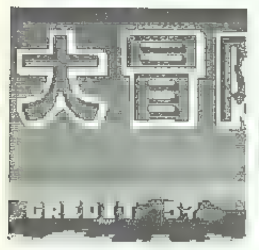
1. Level neu beginnen
2. zum Backup-Menü
3. unterer Menüpunkt: letzten Zug wieder zurücknehmen

Beim Spiel B gilt folgendes Menü:
1. Schwierigkeitsgrad auswählen
2: Anzahl der Bilder, die gespielt werden sollen; von 10 bis 90; 00 entspricht einem Bild
3: Auswahl der Ansicht; entweder 3D mit Schatten oder 2D ohne Schatten
4: Spielbestätigung: nach oben "Ja", nach unten "Nein"; bei "Nein" geht's beim Backup-Menü weiter

Der Game Boy sucht nun zufällig entsprechend der eingestellten Anzahl die Levels aus. Dabei gibt es mindestens 50 verschiedene pro Schwierigkeitsgrad. Die Levels muß man in möglichst kurzer Zeit schaffen, um eine hohe Punktzahl zu erhalten. Mit Knopf A wird der Level komplett neu aufgebaut.

Im Spiel C tritt man gegen einen menschlichen Gegner an. Jeder spielt den gleichen Level wer zuerst fertig ist, gewinnt. Zwischen Menüpunkt 2 und Punkt 3 kann man einstellen, wie viele Spiele gelöst werden sollen. Viel Spaß beim Puzzeln *hf*

Mr. Heli (PC-Engine)



Auch für das Superspiel Mr. Heli hat Roger Zens einen Tip. Wenn Ihr im Auswahlmenü seid ("Normal" oder "Arcade"), haltet Ihr <Select> gedrückt und betätigt nacheinander die Tasten <I>, <II>, <II> und <I>. Im folgenden Menü könnt Ihr die Anzahl der Credits mit der Taste <I> bis auf 99 erhöhen. Ein Musik-Menü erscheint, wenn Ihr im Auswahlmenü <Select> zusammen mit <II>, <I>, <I> und <II> drückt. *hf*

Blue Lightning (Lynx)

"After Burner" in der Tasche, das ist der Spitzname von "Blue Lightning" für Ataris Lynx. Klar, daß jeder das Spiel bis zum Exzeß spielt. Georg Seitz aus München war besonders fleißig und spielte bis zum 7 Level. Hier sind seine Codes. *hf*

Level	Code
1	PLAN
2	ALFA
3	BELL
4	NINE
5	LOCK
6	HAND
7	FLEA

Altered Beast (Sega)

Pedro Ortega aus Zürich entdeckte, wie man bei "Altered Beast" mehr als drei Energiezellen erhält. Dazu drückt man im Titelbild gleichzeitig das Joypad nach oben-links und Tasten <1> und <2>. Mit dem Energievorrat dürfte man nun etwas weiter als normal kommen. *hf*

Alex Kidd in High Tech World, Teil 2 (Sega)

Einige von Euch haben sicher die Zeit genutzt und schon weitergespielt. Allermeist werden wohl nicht alle benötigten Kartenteile aufgetaucht sein. Also weiterlesen. Jetzt gibt's nämlich alle Karten. Im letzten Monat haben wir uns als letztes das "Restorer Powder" aus Rockwells Zimmer geholt.

12. Bei James im Raum wendet man das "Restorer Powder" an. Schon haben wir die 5. Karte.
13. Jetzt hoch ins rechteste Obergeschoß und aus der Vase den Schlüssel holen.
14. In Alex' Zimmer das Schreibzeug aus dem Tisch holen.
15. Im Obergeschoß links den Safe öffnen und den "Hang Glider" entnehmen.
16. Im 4. Stock die Mini-Leiter aus der Vase holen und dann ab in den 6. Stock. Dort ist ein Schild mit einer Inschrift. Wenn Ihr die putzt, gibt's einen netten Hinweis.
17. Bei Barbara den Buchtitel erfragen.
18. In der Bibliothek das entsprechende Buch suchen... und schon haben wir die 6. Karte. Zwei fehlen noch.
19. Im 3. Stock schnell mal auf die Uhr schauen. Täuschen wir uns oder geht die wirklich nach? Wir täuschen uns nicht. Wie stellt man die? Genau, die Mini-Leiter!
20. Wo ist die letzte Karte? Paul hat sie nicht. Bleiben nur noch Mark und Tom. Und schon haben wir die 8. Karte.
21. Die Brücke ist oben, aber der Torwächter Bob läßt niemanden hinaus. Was macht man? Hatten wir nicht etwas zum Fliegen. Na klar, den "Hang Glider". Also ab ins obere Stockwerk und dann raus aus dem Schloß. Papa findet das wahrscheinlich nicht allzu lustig, aber schließlich wollen wir in die Spielhalle. In einer der nächsten Ausgaben geben wir die letzten Tips. *hf*

Wonderboy III, Teil 2 (Sega)

In der letzten *POWER-PLAY* verwandelten wir Wonderboy in eine kleine Maus. Ein Monat lang lief Wonderboy so herum. In dieser Ausgabe wollen wir ihn zum nächsten Obergegner führen.

Westlich des Dorfes

Wie Ihr bestimmt schon bemerkt habt, kann Wonderboy als Maus an allen Wänden entlanglaufen, die ein Schachbrettmuster tragen. In der Pyramide des letzten Ober-Gegners haben wir das schon ausprobiert. Übrigens sollte man sich dort unbedingt den "Dancing Shield" kaufen. Den können wir für die weiteren Ausflüge gut gebrauchen.

Auch im Turm, der uns normalerweise zur Wüstenlandschaft führt, gibt es solch ein Schachbrettmuster. In dem Geschäft dort oben können wir allerdings noch nichts kaufen. Was bleibt übrig? Genau, die westliche Wand des Dorfes. Laufen wir doch einfach mal hoch. Auf der anderen Seite erblicken wir wieder einen Shop, doch auch dort können wir nichts kaufen. Also weiter.

Wir kommen zu einem Abschnitt, in dem lauter Felsen herumliegen und wo es aus bebrillten Wolken Meteore regnet. Einfach weiterlaufen, ohne die Felsen zu berühren. Später flitzen die Meteore — einmal am Boden aufgekommen — hinter Wonderboy her. Da bleibt man einfach stehen und läßt die Dinger harmlos am Schild abprallen. Schließlich kommen wir zu einem kleinen Labyrinth, in dem lauter rote "Funken" (so die Beschreibung des Handbuchs) herumlaufen. Danach kommt noch ein Shop, aber auch hier gibt's noch nichts.

Der Urwald

In der düsteren Gegend, wo wir uns jetzt befinden, wimmelt es von Feldmäusen, Funken, Skeletten (mit und ohne Kopf), Elfen und feuerspuckenden Pflanzen. Keine Bange, das sieht schlimmer aus, als es ist. Nur eins sollte man hier nicht tun: einfach draufloslaufen. Das geht mit Sicherheit schief. Immer langsam und mit Bedacht vorangehen, jetzt Monster einzeln killen und soviel Geld wie möglich sammeln. Wenn man hopsgeht, einfach noch mal von vorne. Am Schluß des Levels sollte man möglichst viele Goldstücke gesammelt haben.

Im Wasser

Am Schluß des Levels gibt es zwei Wege: einmal nach unten und einmal die Wand nach oben. Wir entscheiden uns vorerst für das Loch im Boden und landen dort im Wasser. Oben rechts in der Ecke ist eine Tür, und dort begeben wir uns jetzt an den Wänden entlang hin. Die Funken im Wasser erledigt man mit dem Schwert. Hinter der Tür gibt's was ganz Besonderes: ein weiteres Herzchen in der Kiste und drei Flaschen mit Heiltrank im Shop. Die kosten natürlich ein bißchen was, weshalb wir auch genügend Geld haben sollten. Ab jetzt sollte man sehr vorsichtig handeln. Die Medizin brauchen wir noch für den Ober-Gegner und sollte nicht voreilig aufgebraucht werden. Jetzt geht's zurück ins Wasser (vorbei an den roten Funken) und an der Wand nach oben.

Tür in luftiger Höhe

Wir erblicken in luftiger Höhe eine Tür, die auf einer Karomuster-Plattform steht. Wir aber werden gleich noch weiter hochlaufen und ungefähr erst in der Mitte der Wand springen. In dem Bild darunter landen wir dann genau auf der Plattform. Das Joypad sollte man sofort nach unten drücken, damit Wonderboy an der Wand festklebt und durch den Schwung des Sprunges nicht gleich wieder runterfällt. Durch die Tür geht's jetzt in einen neuen Spielabschnitt.

Der weite Weg

Wir finden uns in einem Schachbrett-Gang wieder. Eine Abzweigung führt nach unten, die andere nach links. Wir

lassen uns erstmal nach unten fallen. Dort stoßen wir nach kurzer Zeit auf eine Tür, hinter der noch mal zwei Heil-Herzchen und ein Heiltrank auf uns warten. Jetzt haben wir einen weiten Weg vor uns. Der Gang führt wie Serpentinen hin und her und führt langsam aber sicher nach oben. Unterwegs begegnen uns wieder haufenweise Fische, Elfen und merkwürdige Typen, die mit Feuerkugeln um sich werfen. Wenn ein Fischchen auftaucht, springen wir schnell an die Decke. Dort kann man sie nämlich am besten bekämpfen. Ganz oben angekommen, lassen wir uns nach unten fallen und kämpfen uns ein zweites Mal nach oben. Hier finden wir die bekannten Köpfe mit den Feuerkugeln. Die kann man aber leicht überlisten, wenn man sich entweder an der Decke entlanghangelt oder am Boden kriecht. Schließlich haben wir auch das hinter uns und finden uns vor der Tür zum 2. Obermonster wieder. Also nicht's wie Ohren gespitzt, Näschen gerümpft und hinein in den Kampf.

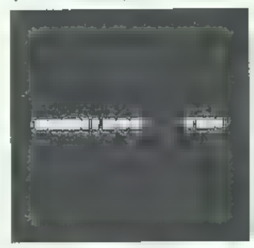
Der Drachen-Zombie

Der Kerl sieht zwar putzig aus, ist aber nicht einfach zu besiegen, wenn man keine entsprechende Taktik parat hat. Der Drache taucht meistens ab und flitzt am Boden hin und her. Man muß nun zweimal über ihn hinwegspringen, bevor er wieder auftaucht. Wenn er hochkommt, sollte man sofort zur Stelle sein und sein Maul treffen. Er taucht dann wieder ab, und das ganze Spielchen beginnt von vorne. Wenn man doch einmal von den Feuerstößen überrascht wird, läßt man sich einfach treffen. Der Drache schießt noch ein zweites Mal, doch diesmal stellt man sich direkt vor ihn. Die Flammen schießen dann über Wonderboy hinweg. Der Drache taucht ab, und man macht mit obigem Trick weiter. Nach kurzem Kampf hat man ihn dann erledigt. Die blaue Flamme kennen wir schon. Diesmal verwandelt sie uns in einen Fisch, genauer gesagt in einen "Pyranha-Man".

Wie geht's weiter?

Alles klar, wie man weiter macht? Natürlich, mit ihm kann man jetzt wunderbar im Wasser umhertauchen und alle Winkel erforschen. In einer der nächsten *POWER-PLAY*-Ausgaben geht's mit dem Abenteuer weiter. *hf*

Goonies II (Nintendo)



Das erste Mal, daß wir bei den Videospielen eine Frage stellen und keine Tips geben. Probiert mal folgendes aus: Knopf <A> und <B> gleichzeitig drücken, bevor man das Grundgerät einschaltet. Haltet die Knöpfe gedrückt. Anstelle des normalen Titelbildes erscheint nach rund 10s die Schrift "GOONIES2 TEN". Der Tip stammt von Mark Hoffmann aus Bielefeld. Kann Mark und uns irgend jemand verraten, was das zu bedeuten hat? *hf*

Herzog 2 (Mega Drive)

Andreas Hofer ist eifriger Kämpfer gegen den Computer. Zwölf Paßwörter der einzelnen Landschaften hat er bereits erspielt. Wer schafft mehr und vor allem auch in höheren Schwierigkeitsgraden? *hf*

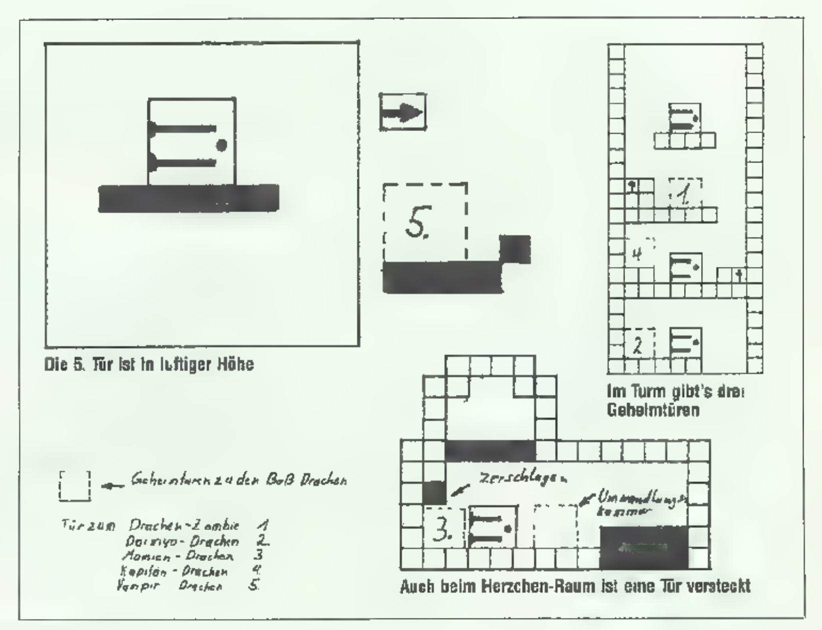
Landschaft	Paßwort
Oase A	OPGHCACACMP
Oase B	FKPHGFGJELM
Waldung A	CPGHCACACNL
Waldung A B	JKHHGFGJEMA
Abgrund A	GOGHCACAN
Abgrund A	CBGIGBCAGNP
Abgrund A,B	EGEAEOCA NF
Vulkan A	GBGIGBGOKMF
Vulkan B	HBGDGZHFMMF
Stadt B	HDHBGLHFMME
Eisfrei B	EIEFHCHKANA
Eisfrei C	GEGBFJGPOLN

Wonderboy III (Sega)

Auch wenn wir in unserer Serie noch nicht so weit sind: Gerhard Steinfels aus St. ngbert sch ckte uns so einen tollen Tip, daß wir ihn jetzt schon abdrucken. Gebt einfach mal folgendes Paßwort ein:

9GC5 YLT XY43 TRH

Jetzt sind, wie auf den Zeichnungen gezeigt, Geheimtüren vorhanden, durch die man direkt zu den jeweiligen Obermonstern kommt. Wenn man außerdem den Stein, wie im Bild gezeigt, mit dem Thunder-Sabber zerschlägt, kommt man in eine Umwandlungs-Kammer. Dazu springt man hoch und haut einmal kräftig zu. Hier kann sich Wonderboy wieder in ein anderes Tierchen verwandeln. Letzteres funktioniert übrigens immer im Spiel. Man muß vorher nur den Thunder-Sabber finden. Im Verlauf der Serie von der vorigen Seite finden wir die Klinge demnächst. *hf*



Die 5. Tür ist in luftiger Höhe

Im Turm gibt's drei Geheimtüren

Auch beim Herzchen-Raum ist eine Tür versteckt

Das Ende des Lord Chaos

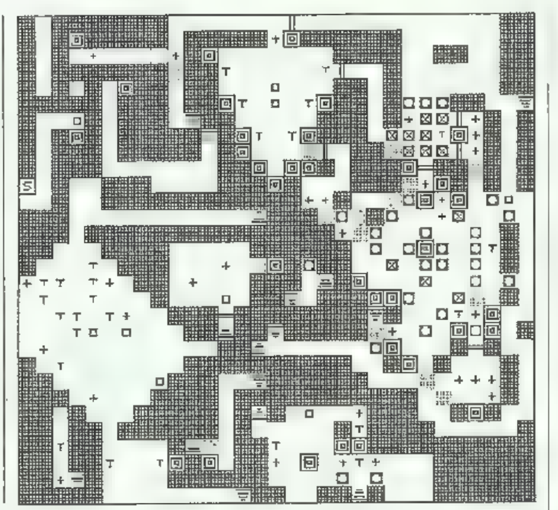
"Chaos strikes back" ist ein Hammer: groß, schwer und spannend. Wir bringen Euch den Players Guide, auf daß Euch nicht der dicke böse Drache beißt.

Weiter geht's mit der Komplettlösung zu "Chaos strikes back" von Martin Eggers. Die geschlauchte Party steht sich inzwischen auf dem zweiten Weg vor dem Curbum.

Etwas tiefer stehen Sie wieder vor einigen Rüstungsteilen, die jedoch recht schwer sind, daher nur bedingt zu empfehlen. Nachdem Sie die Treppe hochgekraxelt sind, öffnet sich auch die Glimmertür und ein weiterer Geheimgang in den Raum mit den Hellhounds.

Level 2:
Neta — Way of the Priest

Wenn Sie sich entschieden haben, alle Corbums einzeln abzuliefern, steht Ihnen jetzt ein heißer Weg bevor, denn sobald Sie in den Gang hinaustreten, lösen Sie damit automatisch den Wrath of God aus, der für Sie in diesem Moment allerdings eher hinderlich ist, da er in genau diesen Gang geleitet wird.



◄ Im sechsten Level geht's noch relativ harmlos zu

Nachdem Sie sich da durchgeschlängelt haben, stehen Sie vor einer verschlossenen Tür, für die Sie einen Iron Key brauchen. In dem Raum dahinter liegt das Sceptre of Lyf (Mana +5). Die weitere Prozedur ist die gleiche wie beim ersten Mal, so daß ich hier mit dem nächsten Weg fortfahre.

Der dritte Weg:
Level 9:
Dain — Way of the Wizard

Wieder ein kurzes, aber schmerzhaftes Intermezzo. Sobald Sie den Yes Staff aus seiner Nische genommen haben, werden Sie nach Level 9 gebeamt. Bevor Sie irgendwas anfassen, sollten Sie viele schwache Feuerbälle vorbereiten und einige Ful-Bomben in den Gang vor sich hinstellen. Berühren Sie die Fratze mit der Hand, und sehen Sie zu, daß Sie in den Gang zurückkommen, wo Sie sich geschickterweise direkt vor den Altar stellen sollten. Der ganze Raum wimmelt von Feuerfliegen, die Sie ja bereits kennen. Um hier wieder rauszukommen, betätigen Sie nach geschlagener Schlacht den kleinen Knopf rechts vom Gang, der ein unsichtbares Transportfeld aktiviert und Sie somit zu Level 8 zurückbringt.

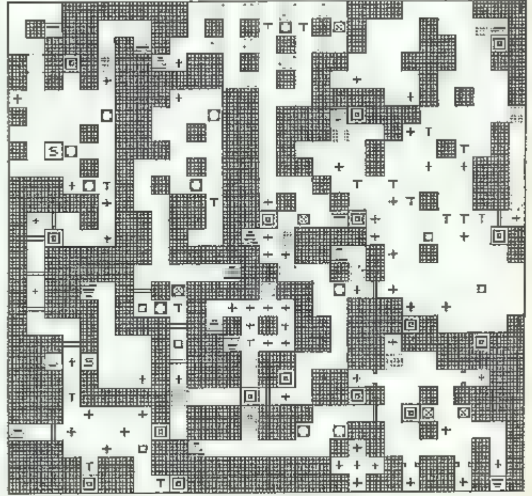
Level 8:
Dain — Way of the Wizard

Die Treppe nach oben in diesem Raum bringt Sie zwar nicht viel weiter, aber wenn Sie den Oh-Ew-Ra-Spell benutzen, sehen Sie schon, was Sie auf diesem Weg noch alles erwartet, nämlich blaue Ameisen, Wasserpfützen und Kriecher zuhauf. Außerdem liegt hier noch ein leerer Wasserschlauch. Wieder unten, verlassen Sie den Raum und bleiben auf der Bodenplatte hinter der Tür stehen, wobei Sie sich umdrehen sollten, denn urplötzlich ist eine Spinne hinter Ihnen. Am besten, Sie ignorieren sie kurzzeitig und gehen in den Gang nach Osten. Da sich alle vier Türen öffnen, wenn Sie auf die mittlere Bodenplatte treten, ist es das sinnvollste, Sie bekämpfen erstmal die Spinne vor sich und schließen dazu die Tür hinter sich.

Normalerweise treffen Sie in dem anschließenden Raum auf einen Giggler. Sie sollten danach erstmal die Treppe nach unten benutzen. Seilen Sie sich jetzt nach Level 10 ab, der Raum darunter ist bis auf einen weiteren Giggler und einige herumliegende Sachen leer.

An einem der Pfeiler ist ein Schalter, der Ihnen den Aufgang öffnet. Sie können aber auch durch das Transportfeld hinter der imaginären Wand im Südosten wieder zur Junction of Ways gelangen.

Wenn Sie den Weg nach oben genommen haben, müssen Sie sich durch die Transportfelder schlängeln, was aber wohl nicht allzu schwierig



In Level 7 braucht Ihr das "Horn of Fear", um Mumien herumzuscheuchen

sein dürfte. Ruhen Sie sich vor der Treppe aus, legen Sie sich starke Des-Ew-Spells zurecht, und nehmen Sie das Horn of Fear zur Hand, denn ein Stockwerk höher erwarten Sie die Kriecher.

Level 7:
Dain — Way of the Wizard

Man kann sie außer mit Magie auch mit der Vorpal Blade und der Dispell-Funktion des Yew-Staff oder des Staff of Irra bekämpfen, aber alle diese Maßnahmen sind nicht so wirkungsvoll wie ein starkes Des Ew, das zusammen mit dem Horn of Fear eingesetzt wird. Wenn Sie sie erledigt haben, sammeln Sie die Magic Boxes ein und stellen sich vor die "Laughing Pit", bevor Sie das nächste Mal abspeichern, denn diese Fallgrube öffnet sich in einem unberechenbaren Rhythmus. Hinter der Fallgrube befindet sich ein Transportfeld, das aktiviert wird, wenn Sie die erste Tür geöffnet haben. Sie werden es wahrscheinlich gar nicht gleich merken, aber wenn Sie nach Westen gehen, ist die Fallgrube verschwunden und Sie stehen auf festem Boden.

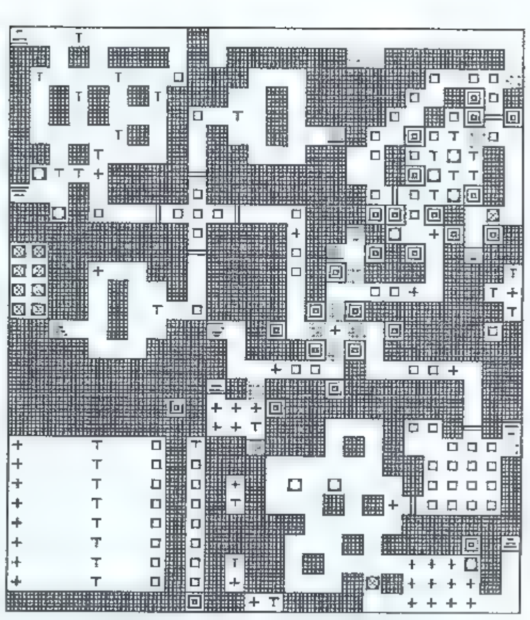
Folgen Sie diesem Gang, bis Sie zu einer Holztür gelangen. Diese brauchen Sie nicht aufzubrechen, es genügt, einen starken Feuerball in das Transportfeld zu werfen, der dann die hinter der Tür stehenden Ameisen erledigt. Nun das gleiche Spiel von dem Platz hinter der Tür mit einem Zo-Spruch gespielt, und Sie haben den Weg schon fast freigemacht.

Wenn Sie die Ameisen vernichtet haben, schließt sich auch die getarnte Fallgrube in dem Rotationsfeld. Sie finden hier einen Orange Gem und einen blauen Wandschalter. Benutzen Sie den Oh-Ew-Ra-Spruch, um zu verfolgen, was passiert, wenn Sie den Schalter betätigen. Diese nutzbringende Einrichtung nimmt Ihnen einiges an Arbeit ab. Nachdem die Kapazität der Anlage erschöpft ist, gehen Sie den Weg zurück, den Sie gekommen sind und öffnen die restlichen Türen. Die Treppe in dem Raum mit dem vielen Viehzeug bringt Sie über ein (unsichtbares) Transportfeld in den Norden von Level 6.

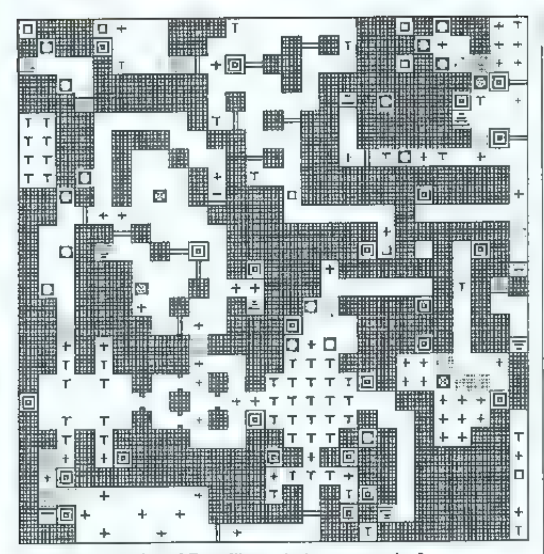
Level 6:
Dain — Way of the Wizard

Die vor Ihnen liegende Tür läßt sich mit einem Onyx Key öffnen, man gelangt aber auch auf einem anderen Weg zum Ziel, der zwar etwas mühseliger ist, dafür aber einen Schlüssel einspart und einige andere Items einbringt. Wenden Sie sich dafür vor der Tür in den südlichen Raum, in dem zur Zeit noch einige Feuerbälle in Transportfeldern umherschwirren. An der westlichen Wand befindet sich ein Schalter, der jedesmal einige von den Slime Devils in den Raum lädt, die bei dem Versuch, Sie zu erreichen, von den Feuerbällen getroffen werden und diese dadurch ausschalten. Nachdem der Raum nun soweit leer ist, begeben Sie sich zur südlichen Wand, wo Sie in einer Nische eine weitere Vorpal Blade finden. Ob Sie sie nun brauchen oder nicht, spielt keine Rolle: Jedesmal, wenn Sie sie aus der Nische nehmen, rufen Sie wieder einige Feuerbälle hervor, die Ihnen den Rückweg versperren.

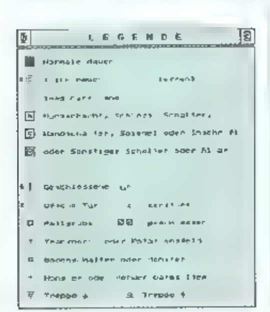
Sie können jetzt den von hier erreichbaren Schalter links von sich betätigen, um wieder einige Slime Devils anzulocken. Danach begeben Sie sich nach Osten bis zur Wand, die sich nach kurzer Zeit öffnet und eine weitere Tür freigibt, die sich im Gegensatz zur ersten nicht nur mit einem Onyx Key, sondern auch mit den Lockpicks öffnen läßt. Dahinter befindet sich ein Raum mit zwei Brunnen und einer Schatzkiste, die in den meisten Fällen 4 bis 5 Gor Coins ent-



Level 8 schlängelt sich die Party durch Transportfelder



In Level 9 stoßt Ihr auf Feuerfliegen (sehr unangenehm!)



hält. Es empfiehlt sich, hier noch einmal abzuspeichern, denn den Gegnern, die Sie jetzt erwarten, ist nicht so leicht beizukommen.

Laufen Sie gegen die Wand im Süden, so stehen Sie unvermittelt vor einer Fallgrube. Die hier vorherrschende Monsterart nennt sich Couatls, und sie sind als geflügelte Schlangen schon in Dungeon Master vertreten gewesen (Giftig und recht lästig, aber mit Feuerbällen ganz gut im Zaum zu halten.) Wenn Sie den ersten davon erledigt haben, müßte sich auch die Fallgrube vor Ihnen schließen, so daß Sie durch die hier folgenden imaginären Wände Ihren Weg fortsetzen können. Sie finden hier eine Scroll, auf der Sie genau ablesen können, welche Schalter in welcher Reihenfolge zu drükken sind. Auch sollten Sie die Wandinschrift ruhig wörtlich übersetzen, nämlich mit "Rechts oder Falsch" statt mit "Richtig oder Falsch".

Wenn Sie alles richtig gemacht haben, können Sie den Winged Key aus der Nische nehmen und damit die beiden Geheimgänge im Süden freilegen. In dem Raum dahinter halten sich noch einige Couatls auf. Außerdem finden Sie hier den Ruby Key für "Ku" und eine Truhe mit Essen. Ihr weiterer Weg führt Sie nach Westen über ein kleines Stück von Level 5 und Level 4 zum Diabolical Demos Director, wo Sie (falls nicht bereits geschehen) den Cross Key wie beschrieben holen und den Geheimgang öffnen. Sie stehen jetzt mit Blick nach Norden wieder vor einer einzelnen schwarzen Flamme. Das Tor östlich davon öffnen Sie mit dem Cross Key. Etwas weiter sind noch zwei Flammen zu besiegen und der Hebel in der Wand umzulegen, um die Fallgrube zu schließen. Danach brauchen Sie nur noch den Emerald Key zu benutzen, und der Weg zum Corbum ist frei.

Level 6:
Dain — Way of the Wizard

Hier finden sich wieder die berüchtigten beiden Fallgruben, die sich bis Level 10 fortsetzen. Die östliche Grube ist zur Zeit allerdings noch geschlossen und öffnet sich in dem Moment, wo Sie das letzte Item aus der Nische nehmen (deswegen die Fratze an der Wand)! Da außer der Crown sowieso nichts Brauchbares dabei ist, lassen Sie am besten alles liegen und wenden sich wieder Ihrem Primär-Ziel zu, das diesmal hinter einer Tür liegt. Sollten Sie vor der Tür stehen und feststellen müssen, daß Ihnen kein Iron Key mehr übriggeblieben ist, so können Sie die Tür auch mit dem Knopf hinter Ihnen öffnen. Auf der Innenseite liegt der obligatorische Wandschalter diesesmal im Osten hinter einer imaginären Wand.

Wiederum wird eine Fallgrube zu rhythmischem Öffnen und Schließen veranlaßt, was aber diesmal noch eine Lücke von zwei weiteren Gruben läßt. "Eyes lie", steht an der Wand im Westen, wie wahr ... Sie stehen vor einer Novität, die auch mir einiges Kopfzerbrechen machte, bis ich mich schon voller Verzweiflung in eine offene Grube stürzen wollte und feststellen mußte, daß ich auf "leerer Luft" stand. Die Fallgrube direkt vor der Säule und die hinter der getarnten, welche Sie mit dem Wandschalter geschlossen haben, sehen nur so aus, als ob sie offen wären; in Wirklichkeit sind sie fester Boden, so daß der weitere Weg

Die Monster aus Chaos strikes back

Art	Geeignete Waffen	Magie
		Level 1
DEMON	Alle Klingen	FUL IR, DES VEN
ZYTAZ	+ VORPAL BLADE	DES EW (stark)
WORM	– Alle Klingen	FUL IR
DARK LORD	EXECUTIONER (hilft kaum)	FUL IR, MAGIC BOX
		Level 2
STONE GOLEM	DIAMOND EDGE EXECUTIONER	evtl. Gift
HELLHOUND	+ alle	FUL IR
		Level 3
DEMON	s.o.	s.o.
ROCK PILE	- EXECUTIONER AXE	OH EW (6. Stufe)
BLACK FLAME	VORPAL BLADE (hilft wenig)	DES EW (6. Stufe)
		Level 4
SKELETON	alle	FUL IR mittel-stark
MUMIEN	alle	FUL IR mittel-stark
GIGGLER	alle	FUL IR mittel-stark
DETH KNIGHT	EXECUTIONER MORNING STAR	Gift benutzen oder unter Türen freezen ...
DRAGON (15)	+ EXECUTIONER DIAMOND EDGE	FUL IR sehr stark, alle anderen Waffen und MAGIC BOX nutzen
		Level 5
FLYING EYE	alle	FUL IR
WORM	alle verfügbaren	FUL IR
MUMIE	s.o.	
GIGGLER	s.o.	
SCORPION	alle	FUL IR
STONE GOLEM	s.o.	
		Level 6
SLIME DEVIL	— alle	FUL IR, OH VEN
RIVE	VORPAL BLADE,HORN OF FEAR	DES EW (stark), alle STAFFS mit DISPELL
BLUE ANT MAN	alle	FUL IR,DES VEN
COUATL	— alle Klingen	FUL IR
		Level 7
SPIDER	alle	FUL IR
GIGGLER	s.o.	
BLUE ANT MAN	s.o.	
WATER ELEMENT	VORPAL BLADE,HORN OF FEAR DES EW (stark)	
MUMIE	s.o.	
SLIME DEVIL	— s.o.	
		Level 8
SPIDER	s.o.	
ROCK PILE	s.o.	
DETH KNIGHT	s.o.	
GIGGLER	s.o.	
FIRE FLY	— alle Klingen	FUL IR (1. Stufe)
SCREAMER	+ alle Klingen	FUL IR (1. Stufe)
		Level 9
MUMIE	s.o.	
DETH KNIGHT	s.o.	
FIRE FLY	s.o.	
GIGGLER	s.o.	
GADGET	Alle Klingen	Starke DES VEN
		Level 10
WORM	s.o.	
GIGGLER	s.o.	
DRAGON	(ein starker) + s.o.	

bis zum Corbum nur noch ein Kinderspiel ist.

Level 1:

Dain — Way of the Wizard

Wenn Sie dieses Corbum wieder einzeln abliefern wollen, gelangen Sie in einen Raum, dessen Ausgang sich zunächst nicht öffnen läßt. Der Schalter für die Ausgangstür sitzt an einer Wand in der westlichen Nische in dem kleinen Raum südlich von der Treppe. Gehen Sie in diesem Raum zügig entgegen dem Uhrzeigersinn, denn wenn Sie zu langsam sind, werden Sie von Transportfeldern in die Mitte des Raums gebeamt, wo sich sofort eine Fallgrube öffnet. (Ja: genau die, die Sie bis nach Level 10 fallen läßt, wenn Sie nicht zwischendurch zugemacht haben, bzw die Items in der Nische auf Level 2 entnommen haben.) Da Sie ja wohl in der Couatl Hall zusammen mit dem Ruby Key auch einen Ra Key gefunden haben, müssen Sie nicht unbedingt zu Fuß zur Demons Chamber wandern, sondern können auch das Transportfeld hinter der westlichen Tür benutzen. (Allerdings weiß man vorher nie so genau, wo man eigentlich ankommt.)

Sollten Sie das Glück haben, nach Ihrer Ankunft "Short cut" an der Wand neben Ihnen zu lesen und außerdem im Besitz des Skeleton Keys sein, zögern Sie nicht, ihn zu benutzen. Sie öffnen damit einen Geheimgang im Südosten des Levels, der es Ihnen ermöglicht die Demons Chamber zu umgehen. Die Tür mit den zwei Schlössern ist mit den Lockpicks zu öffnen, die Sie spätestens hier in der Nähe gefunden haben sollten. Wenn Ihnen das Glück nicht so hold war, und Sie sich durch die Zystasen gekämpft haben, bleiben Sie in respektvollem Abstand vor der Demons Chamber stehen, denn wenn Sie nicht in eines der beiden Kontaktfelder an der engsten Stelle der Kammer treten, werden die Demons und Würmer davon zurückgehalten und Sie können Sie in aller Ruhe aus der Ferne mit Feuerbällen belegen. (Es sei denn, der dustere Fürst kreuzt auf und behindert Sie dabei.)

Nachdem Sie sich durchgeprügelt und das Corbum in die Flammen geworfen haben, springen Sie in das Transportfeld vor der Tür und stehen kurz darauf wieder auf der Junction of Ways.

Der vierte Weg.

Level 9:

KU — Way of the Fighter

Wenn Sie das erstemal den Weg KU betreten, werden Sie in einen kleinen Sektor gebeamt, in dem Sie als erstes den Small Shield finden. Gegenüber ist wieder eine imaginäre Wand, durch die Sie den kleinen Raum verlassen können. Im angrenzenden Teil des Levels halten sich wieder einige Fire Flies auf, die Sie dieses Mal aber nur mit sehr schwachen Feuerbällen oder "von Hand" bekämpfen sollten, denn der ganze Raum besteht aus Transportfeldern, was

auch schon die Warnung in den Gängen vermuten läßt, denn da steht ausdrücklich "No Fireballs"

Wenn Sie sich nach Westen halten, gelangen Sie in einen Raum, in dem vier Ritter in Nischen stehen. Solange Sie nicht näher als zwei Schritte an die Nische herangehen, bleiben sie auch dort stehen. Wenn Sie also Interesse haben, sich zu prügeln können Sie sie einzeln aus den Nischen locken und bekämpfen Wenn Sie allerdings die Waffe aus der Wandnische im Westen nehmen, haben Sie gleich alle vier am Hals, und die Tür schließt sich solange, bis Sie einen anderen Gegenstand in die Wandnische legen. Lassen Sie diesen Raum also vorläufig in Ruhe, und begeben Sie sich ganz nach Süden, wo Sie an eine geschlossene Gittertür kommen

Hinter dieser Tür steht ein weiterer dieser Ritter. Nehmen Sie eine Magic Box zur Hand und erledigen Sie erstmal die beiden Magierzwerge und den Giggler, um an die Wandschalter für das Tor zu gelangen Wenn Sie den dritten Schalter (den südlichen) auch noch betätigen, holen Sie sich damit einen weiteren Ritter herbei, der mitten im Raum erscheint und dadurch etwas schwieriger zu erschlagen ist.

Das einfachste ist, wenn Sie den eingeschlossenen Ritter unter die Tür locken, da ein Freeze Life anwenden, dann einen der beiden Schalter betätigen und zusehen, wie der Ritter zerbröselt. (Ein Oh-Ven-Spell beschleunigt den Prozeß etwas)

Nachdem Sie sich des Ritters entledigt haben, können Sie den Gang betreten, dessen weiterer Verlauf von einer schwarzen Tür blockiert wird, die aber mit einem Schlag zu öffnen ist. Ziehen Sie sich anschließend wieder ein Stück zurück, und bekämpfen Sie die angreifenden Magierzwerge aus der Distanz mit Giftkugeln. Diese lassen einen ganzen Haufen brauchbarer Sachen zurück, u.a. auch ein Jewel Symal, welches dem Träger 15 Antimagie-Punkte einbringt.

In der nordwestlichen Ecke ist eine imaginäre Wand mit einem Iron Lock, welches zwei Geheimgänge freilegt: eine Treppe nach Level 10 und einen Gang zu einem der vier Ritter im Nebenraum, der sich gleich an die Verfolgung macht. Erledigen Sie ihn am besten nach dem gleichen Schema wie den anderen, und nehmen Sie dann den Executioner aus der Wandnische. Die restlichen drei Sie verfolgenden Ritter können Sie jetzt entweder auch noch umhauen oder einfach in dem Raum einsperren, da Sie hier nichts weiter verloren haben

Da Sie nun schon einmal hier unten sind, dürfen Sie auch gleich noch den Drachen auf Level 10 erlegen, um Ihre Vorräte aufzufrischen. Benutzen Sie eine der Treppen, oder springen Sie in eine Fallgrube.

Level 10:
KU — Way of the Fighter

Außer dem Drachen gibt es hier unten noch einige Würmer und einen Giggler, aber die sollten Sie eigentlich nicht weiter behindern können. Im Süden des Levels befindet sich ein kleiner Wandschalter, der wiederum einen Geheimgang freigibt. Um die dahinter liegende Tür zu öffnen, brauchen Sie entweder den Solid Key, den Sie erhalten, sobald Sie den Drachen erledigt haben, oder die Lockpicks. In dem anschließenden Raum finden Sie etliche Giftflaschen und Ful-Bomben sowie eine Kiste mit Magic Boxes. Über die Treppe im Norden gelangen Sie wieder nach oben

Wenn Sie wieder oben sind, müssen Sie eine Tür zerschlagen, passen Sie auf, daß Sie nicht erst in eine der beiden getarnten Fallgruben fallen. In dem Gang zur Treppe nach Level 8 erwarten Sie einige Mumien, die sich auf wundersame Weise ständig vermehren, solange Sie nicht direkt vor der Treppe stehen. Bis dahin werdet Ihr gut beschäftigt. Laßt Eure Party in einer monsterfreien Zone ausruhen und die Wunden auskurieren.

Nächsten Monat geht's dann zur Sache: Wir legen uns mit Lord Chaos an. *al*

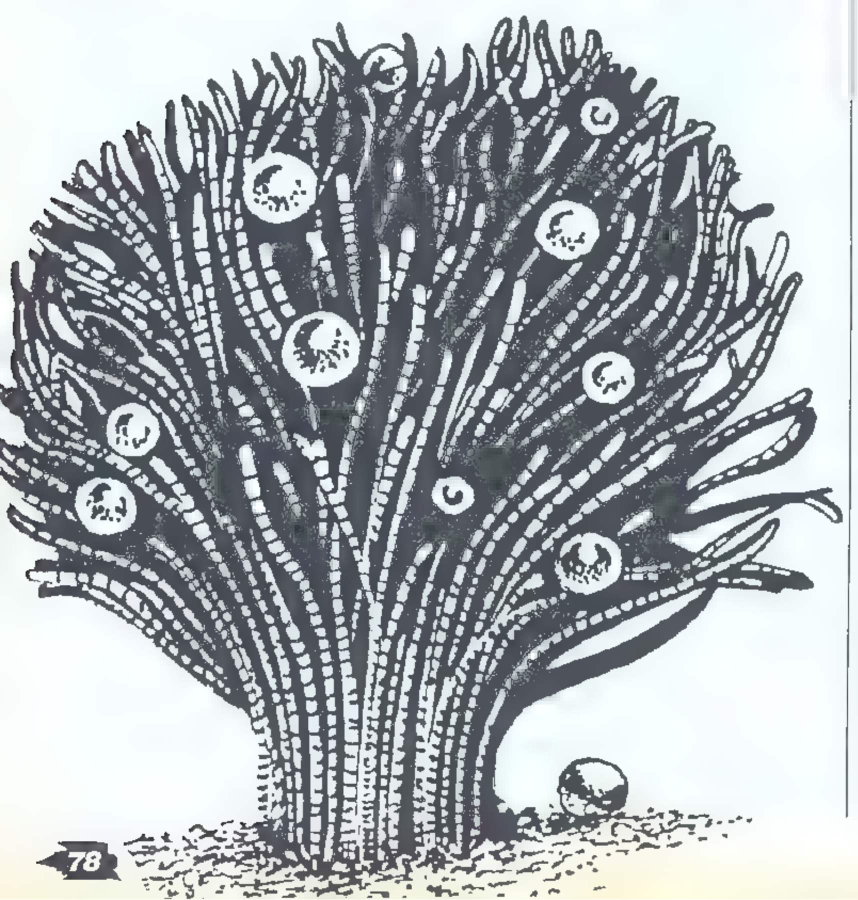
Mit der ISS Furchtlos fliegen wir endlich weiter durchs All: Willkommen zum dritten Teil des Starflight 1 Clue Books von Electronic Arts.

Starflight 1 Clue Book (Teil 3)

In dieser Rubrik der Power-Tips übersetzen wir exklusiv für Euch die "Clue Books". Diese Clue Books sind Lösungsbücher, die von den Spieleherstellern zu besonderen Programmen herausgebracht werden. In der Regel gibt es diese Büchlein für Rollenspiele und Adventures.

Normalerweise kosten die Clue Books ein Heidengeld und sind zudem in Englisch geschrieben. Oft geben die Bücher keine haarkleine Auflösung eines Puzzles, sondern umschreiben die Lösung in spannender und unterhaltender Romanform. Natürlich ist es aus Platzgründen nicht möglich, so ein Clue Book auf einmal abzudrucken. Deshalb müssen wir die Übersetzungen auf mehrere Ausgaben verteilen.

Heute fahren wir fort, das Raumschiff "ISS Furchtlos" auf seinen Reisen durch die Tiefen des Alls von Starflight 1 zu begleiten.



Kapitäns Log, Sternenzeit 13.08.4620 20:34.31

In einigen Ruinen (28Nx4E) der Alten fanden wir einen Artifakt, der aussah wie ein schwarzes Ei (Black Egg). In einem anderen Gebäude entdeckten wir eine uralte Nachricht mit den Koordinaten (56N x16W) für das Offensiv-Hauptquartier der Erde, das auf dem Planeten Mardan 2 sein soll. Wir kehrten zum Planeten Heaven zurück und nahmen dort unsere Mineralien-Depots an Bord. Danach flogen wir zum Raumhafen.

Kapitäns Log, Sternenzeit 19.08.4620 11:54.23

Wir verkauften unsere Mineralien und unser überzähliges Endurium. Aber dieses schwarze Ei werden wir behalten, zusammen mit unserem "Crystal Orb". Jetzt haben wir "Raumpiraten" sogar etwas Beute an Bord.

Da sind ein paar seltsame Notizen über das Sternenbild des Kreuzes (Cross-Constellation) im Sternenhafen. Ich glaube, da werden wir als nächstes mal reinschauen.

Kapitäns Log, Sternenzeit 29.08.4620 23:34.11

Falerion, unsere friedliebende Elowan, drückte ihre Besorgnis aus, als wir das Wurmloch bei 118,107 benutzen. Sie erzählte uns, daß das Kreuzsternbild am anderen Ende des Wurmloches zum Gebiet der Gazurtoids gehört, einem Haufen fremdenfeindlicher und unfreundlicher Gesellen. Die Elowan entdeckten, daß wir möglichst die Schutzschirme runterfahren und die Waffen ausschalten sollten, bevor wir in dieses Gebiet eindringen. Das ist der einzige Weg, mit dieser Rasse sicher und friedlich klarzukommen. Außerdem sollten wir uns auf eine höfliche und respektvolle Art mit innen unterhalten. Vor allem müssen wir darauf aufpassen, daß wir ihnen nicht widersprechen. Es ist eine schwierige Entscheidung, aber solange es keine Ausweichmöglichkeiten gibt, werde ich Falerions Rat annehmen.

Die **Furchtlos** erreichte das Gebiet der Gazurtoids — umgeben von feindlichen Schiffen. Flucht war unmöglich, allein schon wegen ihrer großen Anzahl. Bevor wir allerdings durch das Wurmloch flogen, hatten wir unsere Schilde und Waffensysteme deaktiviert. Nun traten wir mit den Gazurtoids in einer extrem unterwürfigen Art und Weise in Verbin-

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

ALLE REDEN DAVON: PC ENGINE, die Super-Spielkonsole aus Japan.

NEU PC Engine Super Grafx + Battle Ace 649,-

PC Engine RGB + Spiel	449,
RGB Colour Booster	79
Joyboard XE	199,-
Joyboard PC	99
Sonderangebot CD-ROM	699,
Darius	135,
Golden Axe	139,
Sidearms special	139
Red Alert	139
Wonderboy Monsterland	139
Vans	35
5-Player Adapter	59
Hor Commander Joypad	69
Atomic Robo Kid	19
Bloodie	109
Bloody Wolf	19
Chase HQ	19
City Hunter	9
Cyberora	9
Dungeon Explorer	1 9,
F1 Triple Battle	9.
Final Lap Twin	109
Gunhed	109,
Heavy Unit	19,
Knight Rider	19,
Motoroader	19
Mr. Heli	19
Neutopia	19,
Ninja Warriors	19,
New Zealand Story	19
Pacland	19,
PC Kid PC Genjin	19
Son Son	9
Side Arms	09,-
Space Invaders	9
Super Volleyball	19
Tiger Heli	0
Tiger Road	9
USA Pro Basketball	9,-
Veilfox	9,
World Court Tennis	99,
PC Engine Fan	15,

SEGA MEGA DRIVE Anschluß an RGB-Monitor bzw. RGB-Fernseher

Neu: Jetzt auch PAL Version. Anschluß an jeden Fernseher

Konsole + Spiel	449,
Joyboard ST	99
Afterburner	39
Alex Kidd	39
Forgotten Worlds	39
Ghouls and Ghosts	39,
Herzog	39,
Kujakiori II	39
New Zealand Story	39,
Rambo III	39
Rod Sports Basketball	39
Sokoban	39
Super Hang On	39,
Super Masters Golf	39,
Super Shinobi	39,
Tatsujin	139,
World Cup Soccer	139
Zoom	110
Sega Fan	15

Atari Lynx

Lynx Grundgerät	399
Blue Lightning	69,
Electrocop	69
California Games	69,
Gates of Zendocon	69
Chips Challenge	69,

Ankündigungen für April/Mai bei Anzeigenschluß

Amiga – Atari ST – C 64 – IBM – PC Engine – Sega Mega Drive

688 Attack Sub	9	Amiga
Abrams Tank Killer		IBM
Assault Suit Leynos		Sega Mega Drive
Atomic Robo Kid		Sega Mega Drive
Conquest of Camelot	19,	IBM
Cyberball		Atari ST Amiga/C64
Batman		Sega Mega Drive
Bonk		PC Engine
Budokan	9	Amiga
Champions of Krynn		IBM C64
Damocles		Atari ST Amiga
Death Bringer		PC Engine CD
Dynamic Debugger		Amiga
Elvira		Atari ST Amiga/IBM
F 29 Retaliator		Atari ST Amiga
Final Zone		PC Engine
Football Manager World Cup		Atari ST Amiga/C64
Ghostbuster		Sega Mega Drive
Gravity		Atari ST Amiga
Imperium		Atari ST/Amiga
Kid Patrol		Atari ST/Amiga
Midwinter		Amiga
Pirates	79	Amiga
Psycho Chaser		PC Engine
Sherman M4		Atari ST/Amiga
Space Rogue		Amiga
Splatterhouse		PC Engine
Soccer Human Cup 90		PC Engine
Stryder		Atari ST Amiga
Super Monaco GP		Sega Mega Drive
Tennis Cup		Atari ST Amiga/IBM
Their Finest Hour		Atari ST/Amiga
Tower of Babel	79	Atari ST Amiga
Unreal		Atari ST/Amiga
Wolfpack		IBM

C 64 Disc

Bomber	59
Boxing Manager	45
Carrier Command	49,
Chambers of Shaolin	49,
Dragon Wars	49
Epyx 21	49
Ferrari Formula One	45
Great Courts	59
Ghostbusters	45
Ghouls 'n Ghosts	49
Iron Lord	49
Knights of Legend	59
North Sea Inferno	29
P47	45
Panzer Battles	49
Rainbow Islands	45,
Rock 'n Roll	49,
Space Rogue	59,
Starflight	49,
Stunt Car Racer	49,
Tangled Tales	50,
War of the Lance	69,
Windwalker	59,
X-Out	45

C 64 Disc – Bestseller Classics

Bards Tale	59,
Battle Chess	49
Battle of Napoleon	69
Dragon Wars	49,
Football Manager 2 Kit	49
Curse of the Azure Bonds	75
Emlyn Hughes Int. Soccer	45,
Oil Imperium	45,
Panzerstrike	69,
Pool of Radiance	69,
Starflight Worlds	49
Sta. Tiga	49,
Steel Thunder	49,
Ultima V	69
Wasteland	49
Gunship	49
Microprose Soccer	49
Pirates	49
Red Storm Rising	49,
Silent Service	49,
Stealth Fighter	49

Hintbooks:

Bards Tale I, II, III	je 20
Dragon Wars	29
Zak McKracken	19,
Curse of the Azure Bonds	29,
Indiana Jones	7
Quest for Clues	39,
Starflight	29,

Atari ST Bestseller-Classics

Battle Chess	69
Bomber	79
Chaos Strikes Back	69
Conqueror	75
Dungeon Master	69
F 16 Falcon	75
F 16 Falcon Mission Disc	59
F 19 Combat Pilot	75
Great Courts	69
Indiana Jones Adv.	69,
Iron Lord	79
Maniac Mansion	79
Midwinter	79
Omega	89,
Pirates	75
Pipemania	59
Player Manager	59,
Populous	69,
Populous Data Disc/Promised Land	39
RVF	75,
Rainbow Islands	59,
Rings of Medusa	79
Shoot 'em up Construction Kit	79
Star Command	79,
STOS	99,
TV Sports Football	75
Ultima V	69
Xenon II Megablast	75,
X-Out	59

Atari ST

Armada	79
Austerlitz	75
Black Tiger	59
Borodino	70,
Boxing Manager	59
Cabal	59
Chambers of Shaolin	59
Fire Brigade	79
Full Metal Planet	69,
Ghostbusters II	69,
Ghouls 'n Ghosts	59,
Highway Patrol 2	69,
Hound of Shadow	79,
Infogram Se. Pack	79
Kaiser	89,
Manchester UTD	59,
Ninja Warriors	59,
North Sea Inferno	39,
P 47	75
Red Storm Rising	75,
Rock 'n Roll	69,
SEUCK	79,
Space Ace	119,
Space Harrier II	59,
Summer Edition	69,
Stunt Cars	59,
Wayne Gretzky Icehockey	69
Weatherer	69
Windwalker	69,-

IBM

688 Attack Sub	89
Block Out	75
Bundesliga Manager	69
Colonels Bequest	19
Conqueror	79
Curse of the Azure Bonds	79
Die Hard	75
Dragons Lair	129
Dragon Wars	69,
European Challenge	59,
European Space Simulator	1 9
Great Courts	79
Harpoon	119
Flight Simulator IV	129,
Flight IV Handbuch dt	29
Heroes Quest	1 9,
Indiana Jones Adv.	79
Indianapolis 500	79
Knights of Legend	89
Leisure Suit Larry III	19
M1 Tank Platoon	99,
Mech Warrior	89
Populous	79
Populous Data Disc	39
Sherman M4	75,
Sim City	89,
Starflight II	79
Stunt Car Racer	79,
Sword of the Samurai	79,
Tank	99,
Their Finest Hour	89,
TV Sports Football	59,
Wayne Gretzky Hockey	75,
Sierra Lösungsbücher	je 19

Amiga Bestseller-Classics

Battle Squadron	75,
Bomber	75,
Conqueror	79,
Dragons Breath	75
Drakkhen	79,
Dungeon Master 1 MB	79,
F 16 Falcon	79,
F 16 Mission Disc	59
F 19 Combat Pilot	69,
Ghouls and Ghosts	69
Great Courts	69
Indiana Jones Adv.	69
Iron Lord	79
It came from the Desert	79,
Kaiser	109,
Kick Off	49,
Kick Off Extra Time	36,
Leisure Suit Larry II 1 MB	99,
Maniac Mansion	79
Ninja Warriors	59
Pipemania	69,
Player Manager	59,
Populous	69
Populous Data Disc/Promised Land	39,
Rainbow Islands	65,
Rings of Medusa	79,
RVF	79,
Shadow of the Beast	99,
Sim City 1 MB	89
Space Ace	119,
Star Command	79
Star Flight	69
TV Sports Football	79
TV Sports Basketball	79,-
Xenon II Megablast	75
X-Out	59

Amiga

Armada	79,
Austerlitz	75,
Black Tiger	69,
Block Out	75
Borodino	79
Bundesligamanager	59
Cabal	69,
Chambers of Shaolin	69,
Dragons Lair II	19,
Dragon Spirit	89,
Full Metal Planet	69,
Ghostbusters II	69
Gold of the Americas	69
Gunship	79,
Highway Patrol	69
Infestation	69
Kingdom of England	69,
Kevin Toms [illegible]	69
Lords of the Rising Sun	79,
Manchester UTD	69
North Sea Inferno	39,
Omega	89,
Operation Thunderbolt	69
Rick	59,
Pinball Magic	59
Scramble Spirits	59
Space Quest II 1 MB	89
Space Harrier	59
Summer Edition	69
Supercars	59
Turrican	49,-
Typhoon Thompson	79
Wolfpack	99,
Windwalker	89
Xiphos	69

Anmerkung: Die so gekennzeichneten Spiele gefallen unseren Mitarbeitern besonders gut. 1-3 Sterne

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfragen bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz 2, U-Bahnhaltestelle Weißer Turm. Versandzentrale + Laden in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke

Versandanschrift: Computershop/Gamesworld, Landsberger Straße 135, 8000 München 2
Telefon München + Versand: 089/5022463, Fax 089/5026767 Telefon Nürnberg (kein Versand) 0911/203028

089/5022463

dung. Es klappte! Nachdem sie uns einen unehrenhaften Tod voraussagten, ließen sie uns alleine.

Danach benutzten wir wieder eines der vielen Wurmlöcher, die es hier gibt. Diese Gegend ist eine regelrechte Kreuzung für Wurmlöcher. Wir nahmen das bei 101,77, direkt unter dem gelben G-Klasse-Stern aus dem Kreuzsternbild. Wir erreichten das Territorium der Spemins bei 61,131. Die Spemins und die Gazurtoids sind echte Rivalen, was das widerliche Verhalten anbelangt. Wir gaben unsere unterwürfige Haltung auf und schickten zwei ihrer Schiffe in die ewigen Jagdgründe. Als wir den Kampf beendeten und das übriggebliebene Schiff anfunkten, waren die Spemins sehr entgegenkommend und bereit, wichtige Informationen mit uns auszutauschen. Sie erzählten uns etwas über eine große "Stadt der Alten" in einer Nebelwolke, die auf dem Kurs zu ihrem Heimatplaneten liegt.

Nachdem wir die Trümmer der zerstörten Schiffe nach Brauchbarem durchsuchten (was Falerion und Bethamial sehr mißfiel), verließen wir das Gebiet der Spemins.

Kapitäns Log, Sternenzeit 02.09.4620 18:53.19

Wir folgten den Anweisungen der Spemins und fanden uns in einer mittelgroßen Nebelwolke wieder, die mit Wurmlöchern durchsetzt war. Im System 56,144 fanden wir drei Eisplaneten. Auf einem dieser Planeten entdeckten wir die Stadt der Alten. Diese Stadt ist ein wahres Paradies für Archäologen, und die Ruinen könnten den Spezialisten von Interstel sicher eine ganze Menge erzählen. Wie auch immer, wir sind nur ausgerüstet, um mit den großen Lagerstätten von Endurium unsere fast leeren Tanks zu füllen, was wir sehr zu schätzen wissen. Das einzige andere für uns interessante Ding sah aus wie eine Kristall-Perle (Crystal Pearl). Ich werde sie zu unserer Kollektion von Piratenbeute auf der Brücke legen.

Kapitäns Log, Sternenzeit 06.09.4620 02:46.22

Wir nahmen Kurs nach Hause, nachdem wir beinahe unser Leben und unser Schiff in einem der gefährlichsten Rennen der Galaxis verloren hatten. Nachdem wir eine ganze Reihe von Wurmlöchern benutzt hatten, wurden wir von einem einzelnen Uhlek-Schiff angegriffen. Wir haben über sie schon von anderen Rassen gehört, aber wir waren auf diese kompromißlose Wildheit des Angriffs überhaupt nicht vorbereitet. Unseren Versuch, mit ihnen in freundlichen Kontakt zu treten, wiesen sie einfach zurück. Wir hatten nicht mehr genug Zeit, die Schilde hochzufahren, bevor der erste Schuß unsere Schiffshülle traf. Dieser Treffer zerstörte unser Kampfnavigationssystem, und der zweite verletzte meine Besatzung schwer. Meine Besatzung! Ich nahm den Helm und versuchte uns aus dem Kampf herauszumanövrieren. Sobald wir in den normalen Navigationsmodus gingen, erschien plötzlich ein heller Blitz. Der Blitz kam von der Kristall-Perle, die in der "Piraten-Schatztruhe" auf der Brücke war. Irgendwie teleportierte uns dieses Ding aus dem Gebiet der Uhleks. Es sieht so aus, als wenn wir es bis zum Sternenhafen schaffen würden. Dort brauchen wir dringend medizinische Versorgung und Reparaturen. Unser medizinischer Offizier, Bethamial, ist am schwersten von allen verwundet. Verdammt seien die Uhleks!

Kapitäns Log, Sternenzeit 07.09.4620 11:16.25

Bethamial wird leben! Sie wird eine ganze Zeit in der Fotosynthese-Kammer bleiben müssen, aber sie wird wieder in Ordnung kommen. Ich weiß, eigentlich ist es verkehrt, einen Elowan als "Er" oder "Sie" zu bezeichnen, aber ein "Es" ist so unpersönlich und würde ihnen einen Teil ihrer Menschlichkeit rauben. Schon wieder ein unangebrachter Widerspruch. Mein Vater hatte recht: All dieser Philosophie-Unterricht auf der Universität ist verschwendete Zeit. "Warum darüber den Kopf zerbrechen, wenn Du ein Raumschiff fliegen willst, Junge? Wer braucht einen fliegenden Philosophen?" Es hat ihm nie Spaß gemacht, meinen intensiven Diskussionen über Kontroversen und faszinierende Dinge, die ich mit Mutter führte, zu lauschen. Sie und ich haben so manche Nacht damit verbracht, über "Kritische Empfindungen" zu reden und mit Zeitreise-Paradoxa zu spielen. Und nun stehe ich hier, Kapitän der **Furchtlos** und der Prachtbursche von Interstel. Und ich wünschte, ich könnte jeden Uhlek aus dem Raum-Zeit-Kontinuum pusten, für das was sie meiner Crew angetan haben. Falerion, Phenoctl und Vetufix werden in wenigen Tagen aus der medizinischen Abteilung entlassen. Wir werden aber auf Bethamial warten, bevor wir weiterfliegen.

Kapitäns Log, Sternenzeit 14.09.4620 21:49.44

Bethamial ist bereit, ihre Aufgaben wieder wahrzunehmen. Die **Furchtlos** ist mit den besten Waffen und Schilden ausgerüstet, die es bei Interstel gibt, und wir werden noch morgen früh vom Sternenhafen starten. Wir nehmen Kurs auf das Gebiet der Elowan und der Thrynn.

Kapitäns Log, Sternenzeit 04.10.4620 19:31.24

Die Elowan, die wir trafen, waren so sehr mit den Vorbereitungen für ihr "Harvest Festival" beschäftigt, daß sie nicht besonders lange mit uns reden konnten. Als ich Falerion und Bethamial darüber fragte, waren sie zu sehr beschämt, um zu erklären, was dieses "Harvest Festival" sei. Ich vermute, daß es etwas mit den mysteriösen und geheimnisvollen Vermehrungsriten der Elowan zu tun hat. Um mit den Thrynn zu kommunizieren, müssen wir zum Sternenhafen zurückkehren und Bethamial und Falerion dort für eine Weile zurücklassen. Die Thrynn würden nie mit uns reden, wenn sie wüßten, daß auch nur ein Elowan an Bord des Schiffes ist. Für diesen Flug heuern wir einen Thrynn als Kommunikations-Offizier an.

Orkanartige Stürme, Schneetreiben und zeitweiser Stromausfall verhindern es, die Bordbucheintragungen der **ISS Furchtlos** in dieser *POWER PLAY*-Ausgabe weiter zu verfolgen. Umfangreiche Klimaforschungen haben ergeben, daß erst in vier Wochen der nächste Teil der Abenteuer von Kapitän Max Zeflin und der **ISS Furchtlos** erscheinen wird. Bis dahin: fröhliche Alienhatz.

mh



Was fand Tad Timov an dem Wandbehang nur so toll?

Ohne den Hammer aus dem Lagerhaus lauft nichts



Manhunter 2

DIE LOSUNG

Viele Fragen, wenig Antworten: Unter diesem Motto könnte Sierras "Manhunter 2" stehen. Grund genug für uns, Tips und Tricks für den erfolgreichen Personen-Jäger zu veröffentlichen.

Bei unserer Landung sind wir unglücklicherweise genau auf einem anderen Manhunter gelandet. Dessen MAD und seine Identifikationskarte (ID-Card) nehmen wir an uns. Damit wären wir gleich bei der ersten und wichtigsten Regel bei Manhunter:

Alles und jeden "tracken" und so viele Namen wie möglich ins MAD eingeben!

Über das MAD sehen wir folgende Orte:

Bank of Canton
Warehouse
The Ferry Building
Embarcadero Fountain
Hide Street Pier

Da wir die Spur des Verbrechers in dem anderen Raumschiff sowieso verloren haben, werden wir die Orte jetzt alle besuchen. Bei der "Bank of Canton" fällt uns nichts Ungewöhnliches auf. Die Türen sind verschlossen, nur in das Gebäude daneben kommt man rein. Wir entdecken ein Loch in der Wand und schließlich einen Toten über einem Schreibtisch liegend. In seiner Handfläche ist ein Drache eingebrannt. Auf dem Tisch liegt ein grüner Zettel mit der Aufschrift "Greetings fellow Dragons. The R3 is the L1 to R4." Im Papierkorb steckt außerdem ein Stück eines Zeitungsartikels. Darauf wird etwas von dem Wissenschaftler "Noah G..." erzählt. Sein Nachname ist unleserlich, da der Fetzen an der Stelle abgerissen ist. Gibt's in dem Raum sonst noch was? Der Tresor ist leer, also verschwinden wir wieder. Auf dem MAD haben wir gesehen, daß es ein Stück weiter links neben der Bank eine Prügelei gab. Dort gehen wir hin und finden noch einen weiteren Toten auf der Straße. Auch er hat das Drachenzeichen in der Hand. Neben ihm liegt ein "Laundry Receipt". Durchsucht ihn gründlich, bei ihm findet Ihr noch etwas ganz Wichtiges.

Als nächstes geht's ab zum Lagerhaus (Warehouse). Um durchs Lagerhaus durchzukommen, stellt man in der Menüleiste die Action-Sequenz auf "Easy Arcade". Wir müssen zur Tür unten links in der Ecke, ohne uns von den patrouillierenden Robotern schnappen zu lassen. Dort finden wir einen Hammer (Mallet) und eine blutige Kritzelei auf der Tischplatte ("Zac — me hurt ... me got it ... traiter Mic ... me at den"). Den Hammer sollte man sich ganz genau anschauen.

Beim Fährhaus sollte man alles untersuchen, rein kommt man jedoch nicht. Auch sonst kann man hier nichts ausrichten. Also ab zum letzten Ort, den wir auf dem MAD betrachteten: der "Embarcadero Fountain". Wir müssen unverletzt zum rechten Rohr gelangen. Dort angekommen sollte man sofort speichern. Im Rohr müssen wir bis ganz nach rechts laufen, ohne daß die Ratten uns erwischen. Deswegen auch hier immer fleißig speichern, sonst hat man keine Chance. In dem sehr unordentlichen Raum gibt's ein Bett mit einem merkwürdig deformierten menschlichen Körper drauf. Den Glasbehälter (Flask) nehmen wir an uns. Unter dem Bett liegt noch ein Gegenstand, den wir ebenfalls mitnehmen sollten.

Jetzt geht's zum "Hide Street Pier". An der Pier liegt ein Dampfer. Davor stehen viele Kisten mit "Medical Supplies". In der Ferne sieht man Alcatraz. Runter an den Strand. Unter dem Landungssteg kann man nach oben klettern. Auf dem Loch steht jedoch eine Kiste, so daß man da nicht weiter kommt. Schaut da mal ins Kanalrohr und dann viel Spaß.

Als letztes marschieren wir dann ins Zuhause des toten Manhunters. Dort finden wir in der Schublade ein Stück Stoff mit einem angehefteten Zettel: "Rub Jewe of heaven". Es wird immer mysteriöser. Aus dem Fenster erblicken wir den roten Qualm ausstoßenden "Coit Tower" und die über und über mit Dreck bedeckte "Transamerica Pyramid".

Sonst gibt es nichts weiter zu erforschen. Das Spiel geht aber auch nicht weiter. Klar, zurück zur Bank of Canton und dort auf der Tür den Namen entziffern. Wenn das MAD die ID Nummer 091156 ausgibt, seid Ihr auf dem richtigen Weg. Anschließend marschieren wir in das Apartment des toten Bankdirektors.

Wenn wir jetzt alles richtig gemacht haben und an einen Ort verreisen wollen, mußte das MAD wie verrückt anfangen zu tuten. Wir werden von den Orbs nach Hause gerufen und sollen dort auf neue Anweisungen warten. Vorher muß man jedoch zwei Namen eingeben. Wenn trotz alledem doch nichts passiert, bleibt nur eine Möglichkeit über: Ihr seid



Viel Aufregung für nichts, oder? Die Rolle aus dem Tempel.



Diesen armen Passanten sollte man genau durchsuchen

nicht überall dort draufgegangen, wo man hopsgehen kann. Doch, doch, Ihr habt richtig gelesen: wir wissen auch nicht, was sich die Manhunter-Programmierer dabei gedacht haben. Auf jeden Fall noch mal zurück und alle gefährlichen Situationen "durchsterben". Dann geht's auf jeden Fall weiter.

Der 2. Tag

Wenn man von dem Orb den neuen Auftrag hat, befragt man als erstes wieder das MAD. Es gibt viele Orte zu sehen und viele Leute zu "tracken". Wenn man alles richtig gemacht hat, sollte man auf folgende Orte stoßen:

Pier 5
The Temple
The Shop
Transamerica Pyramid
Dr's House
Laundry
Cable Car Barn
Private Club

Da haben wir ja eine ganze Menge zu tun. Als erstes geht's zur Pier 5, wo wir auf einen 2 toten Ratten-Menschen stoßen, ähnlich dem, den wir bei der Embarcadero Fountain gefunden haben. Er trägt einen Maulkorb, den wir am besten mitnehmen.

Beim Maulkorb müßten bei Euch jetzt die Alarmglocken klingeln. Genau, den können wir dem Hund in Tad Timovs Apartment verpassen, so daß der uns nicht mehr zerfleischen kann. Gesagt, getan. In dem Zimmer finden wir außerdem eine Kammera und ein merkwürdiges Wandgemälde.

Als nächstes besuchen wir den Tempel. Dort verteidigen wir uns als erstes gegen vier Ninja-Geister, die mit Shurikans auf uns schmeißen. Wenn das erledigt ist, hebt sich der Buddha an und wir können die Treppe rauflaufen. Die Ninjas dort oben schmeißen uns auf einen Steg mit glühenden Kohlen. Darunter blubbert konzentrierte Säure, also nicht danebentreten. Zwischenspeichern hilft auch hier. Wir kommen schließlich beim Steg an und wohnen einer Zeremonie bei, bei der in die Handfläche des Betroffenen ein Drachen-Symbol eingebrannt wird (aha!). Wenn wir an der Reihe sind, schnappen wir uns jedoch flugs eine der Rollen hinter dem Zeremonien-Meister und springen sofort aus dem Fenster. Auch jetzt sollte man nicht vor dem Tempel stehenbleiben. Wir laufen statt dessen nach rechts, wo uns ein alter Chinese mit einer Pfeife erwartet. Die Symbole auf den Tabak Töpfen kommen uns bekannt vor. Denkt an den Wandbehang bei Tad Timov. Nehmt vier Prisen aus nur einem Topf mit dem entsprechenden Symbol des Wandbehangs. Das Gesicht im Rauch sollte man sich merken. Der Alte gibt uns jetzt eine Statue.

Den Shop kann man gerne besuchen. Der Typ schaut sich zwar genüßlich einen abgehackten Finger an (merken!), aber ausrichten kann man dort nichts. Also weiter zur "Transamerica Pyramid". Dort sollen wir einen Gefangenen befreien. Wenn man die Waffe von der Wand nimmt, gibt's einen Höllen-Alarm. Also schnell wieder raus und noch mal rein. Lauft um den Roboter herum, ohne daß dieser Euch trifft. Er wird dann von dem Sklaven abgelenkt, so daß dieser flüchten kann. Der Sklave wird uns das später danken.

Als nächstes geht's zum "Doctor's House". Dem blauen Typ auf dem Tisch fehlt ein Arm (merken!), außerdem hat er merkwürdige Initialen auf Stirn und Arm eingeritzt (bekannt aus "Manhunter New York"). Im Hinterzimmer liegt noch ein Toter. In der Tasche steckt ein Brief. Außerdem sollte man die Urin-Probe in dem Reagenzglas (Test Tube) mitnehmen. Wir haben ja schließlich einen leeren Gegenstand dabei.

Als nächstes steht die Laundry auf der Liste. Die hat aber geschlossen, so daß wir anschließend zur "Cable Car Barn" laufen. Habt Ihr Euch gemerkt, wo der Schalter zum Öffnen der Tür war? Im Wagen wird's schon interessanter. Dort liegen nämlich ein Haufen Leichen, die eine wieder mal mit dem "P" auf der Stirn. Im Gürtel steckt eine Rolle, die wir mitnehmen. Als nächstes steht der "Private Club" auf dem Programm, bei dem wir allerdings eine böse Überraschung erleben.

Noch haben wir allerdings nicht alles herausgefunden, was es zu finden gibt. Mit dem Zeitungsfetzen vom ersten Tag und dem Brief aus dem Doctor's House (Letter 2) kann man einen weiteren Namen erfahren. Im "Scientist's House" gibt's jedoch nicht viel. Streichhölzer liegen herum, zusammen mit einem weißen Bindfaden (merken!)

Außerdem haben wir noch folgende Namen:

PHIL
ZAC
MIC
STONE

Wenn wir die kombinieren, kommen wir auf einen Typ mit der ID 020501. Der Wohnort ist allerdings nicht bekannt. Also weitersuchen. Himmelsrichtungen können auch Namen sein. Die ID müßte jetzt 100880 sein. Der Kerl hat sich allerdings einen merkwürdigen Wohnort ausgesucht: Er residiert im Wachsfigurenkabinett (Wax Museum). Da sausen wir hin. Doch wie kommt man da rein? Die Tür ist dicht und rührt sich nicht. Die Figur an der rechten Seite hält einen Fisch in der Hand. Moment mal, haben wir sowas nicht irgendwo schon mal gesehen? Schaut Euch noch mal alle Gegenstände genau an, dann kommt Ihr bestimmt drauf, was Ihr mit der Fisch-Statue machen sollt. Im Wachs-Museum gibt's außer einer Orb-Show nicht viel zu sehen. Auch das Innere des Kamins, das unzweifelhaft einmal bewohnt war, ist leer.

Der 3. und letzte Tag

Auch wenn man das MAD noch überhaupt nicht angeschaut hat, sollte Euch sofort einfallen, wo wir jetzt hingehen können. Gestern war der Laden noch dicht. Trotzdem legen wir uns das MAD gemütlich auf die Knie und schauen, was in der Zwischenzeit so los war. Dabei stoßen wir auf die Orte

Ghirardelli Square
Wax Museum

Letzteres haben wir schon besucht, ersteres sparen wir uns für gleich auf. Zunächst geht's ab zur Wäscherei (Laundry). Von dem Toten vor Bank of Canton haben wir den grünen Abholschein (Laundry Receipt), den wir der Hübschen überreichen. Hoppla, kennen wir den Gehilfen in der Wäscherei nicht? Doch dann wird alles dunkel. Wie gut, daß man Freunde hat. Bevor wir diesen ungastlichen Ort verlassen, nehmen wir noch den Spazierstock mit (Walking Stick)

Jetzt geht's zum Ghirardelli Square. Schon aus der Ferne können wir erkennen, daß dort oben an der Leuchtreklame jemand hängt. Vor der Nische finden wir eine abgehackte Rattenhand. Wenn wir in die dunkle Gasse sehen, wissen wir auch, wem sie gehört. Haben wir nicht jemanden kennengelernt, der abgehackte Gliedmaßen sammelt? Da marschieren wir jetzt hin. Nachdem wir ihm die Hand zeigten, ist der Verkäufer so beglückt, daß er ein Spielchen mit uns machen will. Hier sollte man unbedingt nach jedem Spiel zwischenspeichern. Außerdem sollte man weiterspielen und als Gewinn dann die linke Rattenmaske in Empfang nehmen.

Wichtige Namen

PETER BROWN
TAD TIMOV
NOAH GORING
MIC STONE
ZAC WEST

Auch jetzt müßte bei Euch was klingeln. Wir waren schon mal an einem Ort, wo man unser Aussehen nicht sehr mochte. Wenn wir vorher die Maske aufsetzen, sind wir sicher. Achtet genau auf den blauen Arm, mit dem die eine Ratte herumfuchtelt. Auf der Hand sind vier wichtige Zeichen tätowiert. Bei dem anschließenden Würfelspiel sollte man nur die Ruhe bewahren. Nachdem wir entlarvt wurden, präsentieren wir den Ratten den Glasbehälter mit der Urinprobe (möglichst ohne uns vorher zu übergeben). Bei der anschließenden Streiterei schnappen wir uns das Beil und raus.

Jetzt geht's noch mal ins Wachs-Museum. Da liegt doch noch jemand bei dem Menschenhaufen. Dessen Krawatte sollten wir mal untersuchen. Den weißen Bindfaden (Alarmglocke?) können wir mit einem scharfen Gegenstand, den wir mit herumtragen, zerschneiden. Der Kamin ist übrigens jetzt bewohnt, wie wir leider feststellen müssen.

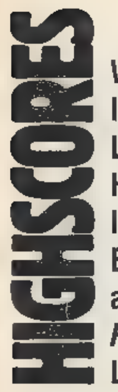
Zurück zum Ghirardelli Square. Von dem Typ an der Leuchtreklame schnappen wir uns mit dem Spazierstock den Ring. Beim Hochklettern sollte man übrigens auch fleißig speichern. Dann marschieren wir zum Turm und krabbeln durchs Fenster. Daß der Manhunter nicht gerade der hellste ist, merken wir spätestens bei seinem Ausrutscher. Nachdem wir mehr oder minder wohlbehalten unten angekommen sind, öffnen wir das Gitter mit dem eben ergatterten Ring. Der Tunnel ist jedoch etwas brüchig, so daß wir genau vor die Füße unseres ärgsten Feindes fallen. Dieser läßt übrigens etwas fallen, was wir unbedingt mitnehmen sollten. Etwas unsanft werden wir dann vor eine Horde hungriger Riesenratten geschleudert. Doch wir haben etwas dabei, um sie zu blenden. Kurz darauf stehen wir wieder am Hide Street Pier.

Mit dem Beil hacken wir uns jetzt ein Loch in die Kiste und klettern dort hinein. Ehe wir uns versehen, sind wir dann auf Alcatraz. Auch hier hacken wir uns mit dem Beil frei, wobei der Blödmann das Beil jedoch verliert. Eine der Kreaturen in den Käfigen kennen wir von dem Alten mit der Qualm-Pfeife. Der geben wir die Statue. Dann öffnen wir die Käfige mit der Karte aus der Krawatte. Wir haben auch etwas dabei, um die Kamera zu überlisten. Das Untier, das uns jetzt schnappt, schleppt uns zu einem Fesselballon. Den setzen wir mit den Streichhölzern in Gang.

Mit dem Ballon müssen wir jetzt genau auf dem Schloß links neben dem qualmenden Coit Tower landen. Wir fallen und fallen und zermatschen schließlich einen Orb in einer Schaltzentrale. Die Schalttafel schauen wir uns genauer an. Anscheinend kann man damit ja die Lava an die Erdoberfläche lenken. Dabei sollten die Sklaven alle in der Slavery sein und die Roboter alle überflutet werden. Soviel sei verraten: Nur drei Ventile sind offen, damit alle Gänge überflutet sind, die Lava aber weder zu Hell noch in die Slavery läuft. Durch die Hitze verwandeln sich die ganzen Ratten und Monster in Menschen zurück. Anschließend verfrachtet man die Sklaven zur Schaltzentrale, worauf hin diese uns freudig zu einer Art Bohrer bringen.

Diesen kann man jedoch nur mit einem Orb-Code in Gang bringen. Den haben wir gesehen. Im Privatclub fuchtelte die eine Ratte mit einem Arm herum. Auf der Hand war etwas eingeritzt. Alles klar? Wir sind fast fertig. Jetzt geht's nur noch durchs Lavafeld, und wir haben es geschafft. Oder geht's doch noch weiter? *hf*

HALL OF FAME



Wie gut seid Ihr in Eurem Lieblingsspiel? Hier findet Ihr die Bestleistungen anderer *POWER-PLAY*-Leser.

Diese Seite der *POWER PLAY* ist für Eure Top-Leistungen, die Ihr in Highscore-Schlachten auf Computer,- Video- und Automatenspielen erreicht habt, reserviert. Aus allen Einsendungen suchen wir die besten Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Als zusätzliches Bonbon drucken wir von zwei Einsendungen auch das Foto der Highscore-Jäger ab. Deshalb bitten wir Euch, neben den erreichten Höchst-Punktzahlen auch ein Schwarzweiß-Foto von Euch selbst in Paßbildgröße mit einzusenden. Die Bilder der Einsender kommen in eine große Kiste und einmal im Monat ziehen wir die beiden Glücklichen, deren Fotos wir dann abdrucken.

Natürlich zählen nur Highscores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustande gekommen sind.

Wir zählen auf Eure "Spieler-Ehre" und hoffen, daß hier nicht gemogelt wird. Sollten wir feststellen, daß zunehmend "Schummel-Scores" bei uns eintreffen, dann müßten wir unter Umständen ein neues System einführen. Deshalb bitte "Fair Play". Schwingt Euch also an Joystick, Joypad, Maus oder Tastatur, um noch höhere, neuere, schönere und dickere Scores aufzustellen. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede der zahlreichen Zuschriften veröffentlichen können. *mh*

Schickt Eure Highscores und Eure Schwarzweiß-Fotos an folgende Adresse.



Markt und Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München



Von Max Kahl aus Berlin stammte der Battle Squadron Rekord.

Ebenfalls aus Berlin kommt der Twinworld-Score von Denise Philipp

Arkanoid
Amiga. 841 290 von Manfred Dürnberger, Fieberbrunn

Batman the Movie
Amiga: 127 400 von Joachim Schopf, Wöllstein

Battle Squadron
Amiga: 3 756 350 von Max Kahl, Berlin

Bobo
Amiga: 217 841 von Günter Kleuser, Köln

Continental Circus
STE: 3 962 100 von Fabian Guter, München

Dragon Spirit
PC-Engine: 617 940 von Carsten Müller, Ibbenbüren

Grand Prix Circuit
C 64: Monza in 1:02.80 von Andi Obermeier, Neustadt

Grand Prix Circuit
C 64. Monza in 1:00.69 von Andreas Johann, Lug

Great Courts
Amiga: 197 Tabelle von Stefan Bachmann, Travemünde

Gunhed
PC-Engine: 3 242 190 von Stefan Kruber, Moers

Hard'n Heavy
C 64: 20 640 von David Ehrenbrink, Emsdetten

Indiana Jones Adventure
MS-DOS: 692 von Daniel Schaller und Jan Conrad, Iserlohn

Kenseiden
Sega: 59 900 von Thorsten Biehl, Kirkel

Life Force
NES: 393 450 von Jörg Wagner, Buchholz

Nebulus
ST: 11 450 von Jürgen Starke, Grevenbroich

Pipe Dream
C 64: 109 050
Toobin'
C 64: 102 225 beide von Tian-Yaw Hsieh, Wien

Power Drift
Amiga: 1 912 067 von Achim Kaspers, Osterwald

Power Drift
ST: 2 069 518 von Klaus Kakler, Saarwellingen

Rainbow Island
Amiga. 445 320

Seven Gates of Jambala
Amiga. 28 720 beide von Andreas Kabbeck, Lehrte

Rock'n Roll
Amiga: 1 Level in 0:20.6 von M. Sprau, Bruchmühlbach-Miesau

Robocop
Amiga: 338 880 von Ingo Trosiner, Velbert

Robocop
C 64: 41 200 von Alexander Fila, Siegburg

Sidewinder
Amiga: 1 140 700 von Hendrik Zimmermann, Steinau Ulmbach

Stunt Car Racer
Amiga: Little Ramp 0:46.62 (Lap) von Christoph Klein, Meerbusch

Stunt Car Racer
Amiga: Stepping Stones 0:55.90 (Lap) von Georg Dietl, Hockenheim

Summer Edition
Amiga: 9.4 für Ringe von Markus Klaßen, Gangelt

Super Hang On
Amiga: 55 942 934 (Afrika) von Lothar Scherhaufer, Ulm/Einsingen

Super Wonderboy
C 64: 780 020 von Frank Kury, Waldkirch

Super Thunderblade
Mega Drive: 8 025 350 von Holger Rahmacher, Moers

Test Drive II
C 64: 481 100 von Pascal Kremp, Kronberg

Twinworld
Amiga: 23 920 von Denise Philipp, Berlin

Thundercats
ST: 489 300 von Wolfgang Kopp, Unterschleißheim

Thunderblade
C 64: 2 293 400 von Frank zu Klampen, Uplengen/Stapel

TV-Sports Football
ST: 140 zu 0 gegen Atlanta von Andreas Kuphal, Sulzbach

Wonderboy
C 64: 136 260 von Michael Bölker, Isny

CREME DE LA CREME

Da sind wir wieder. Mit den allerneuesten Ranglisten der *POWER PLAY*-Ausgaben 5/89 bis 4/90. Aus technischen Gründen können wir leider die Wertungen dieser Ausgabe nicht mit berücksichtigen. Wir bitten dies zu entschuldigen. Wie immer bestimmt die POWER-WERTUNG die Rangfolge der Spiele. Damit ältere Spiele nicht für immer und ewig in der Tabelle bleiben, berücksichtigen wir nur Spiele der letzten zwölf Monate (also bis Juni '89). Bei den Videospielen kam übrigens der Gameboy hinzu, dessen Spiele wir in der letzten Ausgabe testeten. Angeregt von den vielen Denkspielchen haben wir Euch außerdem eine Liste der besten Computer-Denkspiele der letzten zwölf Monate zusammengestellt. *hf*

Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1	(1) Populous	92%	3. Monat	5/89
2	(—)Rainbow Island	91%	1. Monat	4/90
3	(2) Indiana Jones Adventure	90%	3 Monat	1/90
4	(—)Pirates	89%	1 Monat	4/90
5	(—)Maniac Mansion	88%	1 Monat	4/90
6	(3) Starflight	86%	2. Monat	3/90
7	(4) Microprose Soccer	86%	3 Monat	9/89
8	(5) Gunship	85%	3 Monat	8/89
9	(6) F-16 Combat Pilot	84%	3 Monat	11/89
10	(7) RVF	84%	3. Monat	11/89

Die besten Atari ST-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1	(1) Chaos strikes back	92%	3 Monat	2/90
2	(2) Populous	92%	3 Monat	7/89
3	(—)Ultima V	90%	1. Monat	4/90
4	(3) Indiana Jones Adv	90%	3. Monat	1/90
5	(4) Maniac Mansion	88%	3 Monat	11/89
6	(5) Pirates	87%	3. Monat	11/89
7	(6) Tower of Babel	86%	3. Monat	12/89
8	(7) Microprose Soccer	85%	3. Monat	7/89
9	(8) Kult	84%	3. Monat	8/89
10	(9) RVF	84%	3. Monat	7/89

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1	(—)Tetris	Game Boy	96%	4/90
2	(1) Super Shinobi	Mega Drive	91%	3/90
3	(2) Mr. Heli	PC-Engine	90%	3/90
4	(—)Tennis	Game Boy	90%	4/90
5	(—)Super Mario Land	Game Boy	88%	4/90
6	(—)Puzzle Boy	Game Boy	88%	4/90
7	(3) Son Son 2	PC-Engine	86%	7/89
8	(—)PC Gengin	PC-Engine	84%	4/90
9	(4) Dragon Spirit	PC-Engine	83%	7/89
10	(—)Castlevania	Game Boy	83%	4/90
11	(5) Tiger Heli	PC-Engine	82%	9/89
12	(6) Simon's Quest	Nintendo	82%	7/89
13	(7) Triple Battle	PC-Engine	82%	3/90
14	(8) Neutopia	PC-Engine	81%	2/90
15	(9) Final Lap Twin	PC-Engine	81%	11/89

Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1	(—) Populous	92%	1. Monat	3/90
2	(1) Indiana Jones Adv	90%	3. Monat	10/89
3	(2) The Sentinel	90%	3 Monat	9/89
4	(3) Their finest Hour	88%	3 Monat	12/89
5	(—) Maniac Mansion	88%	1 Monat	3/90
6	(4) Champions of Krynn	86%	2 Monat	3/90
7	(5) Curse of the Azure Bonds	85%	3 Monat	8/89
8	(6) Red Storm Rising	85%	3 Monat	9/89
9	(—) Sim City	84%	2 Monat	2/90
10	(7) M1 Tank Platoon	83%	3. Monat	11/89

Die besten C64-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1	(1) Heavy Metal Paradroid	85%	3. Monat	6/89
2	(2) Curse of the Azure Bonds	83%	3 Monat	10/89
3	(—)Sentinel Worlds 1	81%	1. Monat	3/90
4	(3) Dragon Wars	81%	3 Monat	2/90
5	(—)Epyx 21	80%	1 Monat	4/90
6	(4) Hillsfar	80%	3. Monat	6/89
7	(5) Project Firestart	78%	3 Monat	7/89
8	(6) Speedball	78%	3. Monat	9/89
9	(7) Circus Attractions	77%	3. Monat	6/89
10	(8) Gotcha	76%	3. Monat	10/89

Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1	(1) Chaos strikes back	Atari ST	92%	2/90
2	(2) Populous	Amiga	92%	5/89
3	(—)Populous	MS-DOS	92%	3/90
4	(3) Populous	Atari ST	92%	7/89
5	(—)Rainbow Island	Amiga	91%	4/90
6	(4) Indiana Jones Adventure	MS-DOS	90%	10/89
7	(—)Ultima V	Atari ST	90%	4/90
8	(5) Indiana Jones Adventure	Atari ST	90%	1/90
9	(6) Indiana Jones Adventure	Amiga	90%	1/90
10	(7) The Sentinel	MS-DOS	90%	9/89
11	(—)Pirates	Amiga	89%	4/90
12	(8) Their finest Hour	MS-DOS	88%	12/89
13	(—)Maniac Mansion	Amiga	88%	3/90
14	(—)Maniac Mansion	MS-DOS	88%	3/90
15	(9) Maniac Mansion	Atari ST	88%	11/89
16	(10)Pirates	Atari ST	87%	11/89
17	(11)Ishido	Macintosh	87%	9/89
18	(12)Tower of Babel	Atari ST	86%	12/89
19	(13)Champions of Krynn	MS-DOS	86%	3/90
20	(14)Starflight	Amiga	86%	3/90

Die besten einfachen Denkspielchen

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1	Tetris	Game Boy	96%	4/90
2	Puzzle Boy	Game Boy	88%	4/90
3	Ishido	Macintosh	87%	9/89
4	Shanghai	Game Boy	81%	4/90
5	Sokoban	Game Boy	81%	4/90
6	Turn It	Amiga	80%	11/89
7	Pipe Dream	Amiga	78%	2/90
8	Bombuzal	MS-DOS	75%	2/90
9	Block Out	Amiga	74%	2/90
10	Logo	Amiga	70%	4/90

Programmierer Brian Moriarty hat ein Hobby, vor dem sich andere fürchten: Er sammelt Erdbeben. Wir sprachen mit ihm und dem Grafiker Mark Ferrari über welterschütternde Ereignisse und sein neuestes Projekt "Loom"





Mister Erdbeben

Am 17.10.1989 bebte in San Francisco die Erde. Ein Teil der Bay Bridge stürzte ein und begrub neun Autofahrer unter sich. In der Nobel-Uni Standford fielen Tausende von Büchern aus den Regalen. Mehrere kleinere Brände flackerten auf. Swimmingpools brachen. Dächer stürzten ein. Tausende Glasscheiben zerbarsten Wie durch ein Wunder blieben 70000 Leute, die in einem Baseballstadion saßen, verschont; die Konstruktion widerstand dem Beben

Auch die Softwarefirma Lucasfilm Games, die 30 Meilen von San Francisco entfernt residiert, wurde durchgeschüttelt, gottlob kamen alle mit dem Schrecken davon. Wir besuchten die Skywalker Ranch etwa zwei Monate nach dem Ereignis, das auch auf den amerikanischen Fachmessen immer noch für Gesprächsstoff gesorgt hatte ("Was haben Sie getan, als das Beben kam?"). Wir sprachen mit Brian Moriarty, dem Programmierer, und Mark Ferrari, dem Grafiker von "Loom".

Power Play: Ist es das erste Mal, daß ihr zusammenarbeitet? Wo habt Ihr Euch kennengelernt?

Brian: Ich suchte einen Grafiker für "Loom". Normalerweise werden die Grafiken von verschiedenen Künstlern gezeichnet. Ich wollte jemanden, der allein für die Grafiken zuständig ist, damit das Spiel einen homogenen Charakter bekommt. Mark war zu dieser Zeit gerade frei.

Mark: Ich illustriere Science-fiction- und Fantasy-Bücher, meine Materie sind also Zeichenstifte und Papier. Ich habe nie daran gedacht, auf einem Computer zu malen. Ich mochte die Kisten nicht und hatte mich vorher nie damit beschäftigt.

Vor einiger Zeit besuchte der Artdirector von Lucasfilm eine Messe, auf der einige meiner Zeichnungen ausgestellt waren. Er fing Feuer und lud mich ein, einmal die Ranch zu besuchen. Er zeigte mir die Ranch, gab mir eine ausführliche Tour über das wundervolle Gelände, lud mich zum Essen ein und fragte mich auffällig beiläufig, ob ich nicht interessiert wäre, hier zu arbeiten. Um ehrlich zu sein: Ich war nicht daran interessiert. Es war der Name Lucasfilm, der mich dazu brachte, "ja" zu sagen. Ich habe es allerdings nicht bereut, ich habe hier sehr viel Neues gelernt.

Power Play: Ist es schwer, vom Zeichenstift auf die Maus umzusteigen?

Mark: Das Medium Computer ist fürchterlich beschränkt; diese Farben und die Block-Auflösung sind schrecklich. Details sind schwer zu zeichnen. Wenn ich eine Blume oder ein Glas male, muß ich das Pixel für Pixel tun. Steine, Himmel oder Wasser ist recht einfach. Ich hätte ein hartes Leben, wenn ich nicht tricksen könnte ... Man muß das Medium andauernd umgehen und immer eine neue Idee haben, das zu zeichnen, was eigentlich nicht möglich ist. Andererseits sind die Möglichkeiten so eingeschränkt, daß man nicht in Agonie verfallen muß, welchen Farbton man für den Baum links hinten nimmt. Es gibt einen richtigen Weg und den entscheidet das Medium für dich.

Ich arbeitete zuerst an den Hires-Grafiken von "Zak McKracken". Ich war sehr frustriert, daß ich unter EGA nur eine 16-Farben-Palette benutzen konnte. Es sind wirklich fürchterliche Farben. Außerdem malt es sich mit ihnen schlecht, es fehlt ein dunkles Braun und dunkles Grün. Ich versuchte, die Farben zu mischen. Man sagte zu mir: "Neinneinnein, das kannst du nicht machen, sonst brauchen wir mehr Disketten für das Spiel. — Es gibt keinen Weg, die Bilder anständig zu packen."

Als Zak fertig war, wurmte es mich noch immer, daß wir keine gutaussehenden Bilder zeichnen konnten. Also fuhr ich nach Hause, setzte mich hin und malte drauflos. Das Bild ist in Loom drin: Es ist das mit den Hügeln und dem Zwielicht im Hintergrund. Als ich fertig war, fuhr ich zu Lucasfilm, baute meine Maschine auf, lud das Bild — und verließ den Raum. Ich wollte das Bild für sich alleine sprechen lassen: "Das ist ein EGA-Computer. Wenn ihr etwas wissen wollt, wie's gemacht wird, kommt zu mir, dann reden wir drüber." Es funktionierte. Zuerst hörte ich aus dem Zimmer: "Wow" oder "Das sieht nicht nach EGA aus" oder "Ich wußte gar nicht, daß man so was machen kann". Also setzten sich die Programmier-Genies hin und tüftelten solange am Code, bis wir auch diese Bilder vernünftig packen konnten. Jetzt bringen wir 60 Räume auf 6 Disketten unter.

Brian: Die erste Fassung von Loom war gigantisch groß. Ich wußte nicht, was ich mir da zugemutet hatte. Bei Textadventures kann ein Autor alles machen: Code, Parser und Text. Wir waren beide recht grün hinter den Ohren, als wir anfingen. Das hat uns in einer Weise geholfen, daß wir nicht sofort auf alte Schemen zurückgegriffen haben.
Power Play: Du bist im Gegensatz zu Mark kein "Frischling", oder?
Brian: Nein, sicher nicht. Ich baute meinen ersten Computer, als ich in der fünften Klasse war
Power Play: Was war das für ein Computer?
Brian: Es war eine recht einfache Kiste. Sie beherrschte einige Boolesche Operationen, sonst nichts. Nicht gerade grandios, aber ich bekam ein "sehr gut" dafür. Da lernte ich, daß die meisten Leute wenig Ahnung von Computern haben und sich leicht beeindrucken lassen.
Power Play: Und so kamst du zu Lucasfilm?
Brian: Nicht ganz. Mein Fall liegt etwas komplizierter. Zwei selbstgebaute Computer später sattelte ich auf Kunst um, dann arbeitete ich zwei Jahre als "visueller Designer". Das war's aber auch nicht; ich bildete mir ein, Englisch-Lehrer werden zu müssen. Also machte ich meinen Abschluß in englischer Literatur. Als ich aus dem College kam, suchte ich einen Job und landete bei Radio Shack als Verkäufer. Das war 1978, der "TRS 80 Model 1" kam gerade heraus. Ich war im Geschäft, als der erste ankam — so verliebte ich mich wieder in Computer. Dann arbeitete ich für DEC, gab ein kurzes Gastspiel als Kaufhausdetektiv und ging zu Bose, einer Lautsprecherfirma.

Einer meiner Freunde hatte einen Atari 800 zu Hause stehen. Er hatte ihn gekauft, um mit Visicalc zu arbeiten; aber er spielte andauernd "Star Raiders". Da wurde ich aufmerksam. Ich kaufte mir '81 einen Atari 800 und ein paar Spiele: Star Raiders natürlich und "Strange Odyssee", ein Scott-Adams-Textadventure.

Ich beschloß, Computerspiele zu schreiben. Ich kündigte bei Radio Shack und ging zu einem Freund, der inzwischen einen Computerladen mit dem Namen "Analog" eröffnet hatte. Er gab eine kleine Hauszeitschrift "Analog Computing" heraus: Das war das erste Atari-Magazin. Das Magazin sollte später sehr berühmt und er Millionär werden. Er engagierte mich als Computer-Journalist und technischen Berater.

Irgendwann während dieser Zeit bekam ich mein erstes Infocom-Adventure zu Gesicht. Ich sah die Spiele und wußte, daß ich für sie arbeiten mußte. Infocom bestand damals aus läppischen drei Leuten: Mark Blanc, Michael Berlyn und Joel Berez. Die Packungen waren toll, die Spiele brillant. Ich spielte "Deadline" und "Starcross". Ich war völlig weg. Ich schickte ihnen sofort meine Bewerbung zu, sie schickten sofort eine Absage zurück. Ich war enttäuscht und kontaktete Joel Berez auf dem Compuserve (einer amerikanischen Mailbox, Anm. der Redaktion) Ich schrieb ihm: "Hey, ich wurde von eurer Vorzimmerdame abgewiesen! Wißt Ihr denn nicht, wer ich bin?" Es funktionierte. Er brachte mich durch die Hintertüren rein.
Power Play: Glücklich gelandet?
Brian: Ja. Ich war zufrieden. Ich begann nicht als Designer, sondern schrieb Interpreter und Parser. Ich programmierte die 6502-Umsetzungen für Apple II, Atari 800, C 64, Plus 4 und Tandy. Das dauerte sechs öde Monate. Ich sagte: Wenn ihr mich nicht bald ein Spiel designen laßt, trete ich in Streik." Sie ließen mich programmieren. Dann begann ich mit Trinity, einer Fantasy-Geschichte um die Atombombe. Ich zeigte ihnen das Konzept, sie sagten: "Nett! Sehr nett! Aber leider unmöglich. Wir können's nie umsetzen. Es ist einfach zu groß." Dann kamen die Marketing-Leute angetanzt und sagten: "Wir brauchen ein Fantasyspiel. Wir brauchen unbedingt ein Fantasyspiel. Wir brauchen sofort ein Fantasyspiel. Willst Du kein Fantasyspiel schreiben?" Also schrieb ich "Wishbringer". Es wurde ein großer Erfolg. Mit meiner neugefundenen Kraft und Überzeugung sagte ich: "Jetzt werde ich mein Atombombenspiel machen, ob ihr wollt oder nicht" — und schrieb Trinity. Es kam zwar gut an, verkaufte sich aber nicht so gut wie Wishbringer

Nach einiger Zeit hatte Infocom finanzielle Probleme, die Leute waren demotiviert. Ich bekam Wind von der Möglichkeit, hier zu arbeiten. Sie führten mich herum und sagten: "Schau dir das an, all diese wundervollen Dinge: ein schöner Arbeitsplatz, der Sonnenschein-Staat Kalifornien und nette Kollegen. Du mußt nicht hier arbeiten, aber schöner wär's schon ..." Also zog ich hierher. Meine Verlobte kam mit; sie war nicht sehr angetan: "Da gibt es so viele Erdbeben".
Mark (sarkastisch): Nein, die haben wir hier nie.
Brian: Jeder hier sagte mir, daß es kaum Erdbeben gäbe. Als ich den Kontrakt unterzeichnete, gab es schon eine leichte Erschütterung in Lucasvalley.
Mark: Ein Beweis mehr, daß du daran schuld bist.
Brian: Bevor ich hierher kam, gab es wirklich weniger.
Power Play: Ist die Decke sicher?
Brian: Ja. Das ist der Konferenzraum, in dem wir alle saßen, als das große Erdbeben begann.
Power Play: Wir haben gehört, daß du Gläser mit Wasser aufstellst, um ein Erdbeben "sehen" zu können
Brian: Ja, das stimmt. Ein Glas steht auf dem Fensterbrett in meinem Büro. Die Oberfläche des Wassers ist ein guter Indikator, ob das Gebäude bebt.
Mark (sarkastisch): Wir nennen Brians Arbeitszimmer "Seismisches Zentrum".
Brian: Ich war schon immer an Seismologie interessiert. Ich habe hier eine Menge gelernt. Die Natur war so zuvorkommend, mir mehrere Beben zu stellen, inklusive dem großen. Wir hatten sieben, seit ich hier bin.
Mark: Niemand fühlt sie schneller als Brian.
Brian: Das große war anders als die anderen. Normalerweise rumpeln sie nur ein wenig. Dieses begann als kleines Rumpeln, dann wurde es immer intensiver. Dann gab es einen Ruck, als wäre das ganze Gebäude drei Fuß in die Luft gesprungen. Das war der Zeitpunkt, als wir uns unter die Tische warfen. Danach schüttelte es noch eine Weile — etwa 15 Sekunden lang.
Mark: Gott sei Dank nur so kurz. Hätte es 20 Sekunden länger gedauert, wäre alles von Oakland bis Treasure Islands zerstört gewesen.



Power Play: Mark, wo warst du, als es losging?

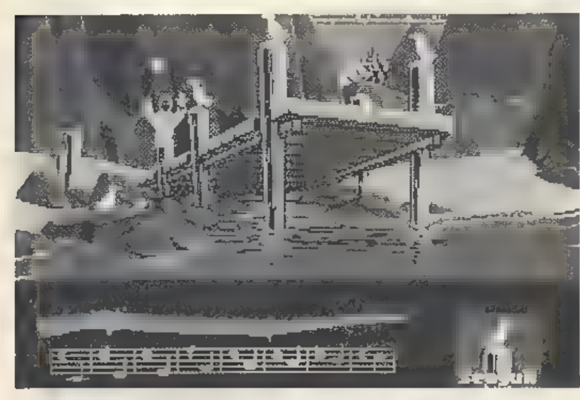
Mark: Ich war auf dem Weg zum Meeting, bei dem Brian unterm Tisch lag. Ich fuhr zuerst über den Teil der Bay Bridge, der später zusammenbrach und neun Personen das Leben kostete. Als es losging, war ich auf der Richmond-Brücke. Mitten auf der Brücke zog mein Wagen plötzlich nach rechts. Ich dachte, ich würde ein Rad verlieren, und wurde sauer. Ich dachte mir nur, "verdammt, ein neues Auto und dann das..." Ich habe schlechte Erfahrungen mit Autos. Ich stieg in die Eisen, um langsamer zu werden, bevor das Rad ganz runterkam. Als ich auf die Straße sah, bemerkte ich, daß mein Vordermann ebenfalls langsamer fuhr. Ich dachte mir "Öha, da ist sicher Öl auf der Fahrbahn".

Während ich noch nach einer Erklärung suchte, kam die große Schockwelle. Alle Wagen flogen einen Meter nach rechts und wieder zurück. Es war gespenstisch. Zu diesem Zeitpunkt kapierte jeder, was passiert war. Ich dachte mir: Brücke sein". Ich habe mich damit beruhigt: "Wie groß sind die Chancen, daß es dich genau auf diesem kleinen Stück erwischt? Absolut minimal. Also stell' Dich nicht so an." Denkste.

Alles stoppte. Wir warteten, bis die Brücke aufhörte, sich zu bewegen. Dann krochen wir weiter, bis es wiederkam; diesmal heftiger als zuvor. Alle fuhren an den rechten Rand — außer mir. Ich dachte mir "Danke, daß ihr aus dem Weg geht, solange es noch einen Weg von dieser Brücke gibt"

Brian: Es war das schlimmste Erdbeben seit 1906!

Mark: Aber es kam noch besser. Als ich endlich von der Brücke runter war, dachte ich mir: "Mann, das war gruslig. Aber die Brücke steht noch, das große Beben kann's also nicht gewesen sein." Ich schaltete das Radio ein. Der Diskjockey war ruhig, ich sagte mir: "Wow, 5.6 — ein mittelschweres Beben, und das direkt auf der Brücke. Das kannst du deinen Enkeln erzählen." Ich wollte mehr Informationen und drehte den Knopf — doch da



Die erste Grafik, die Mark für "Loom" zeichnete (oben) links der Programmierer Brian Moriarty

"Oh mein Gott, ich glaube es nicht; ich bin hier. Ich bin ausgerechnet hier, 1000 Fuß über dem Wasser."

Das hat seinen Grund: Als ich noch in Oakland lebte, fuhr ich zweimal täglich über diese Brücke Von dort hat man einen wunderbaren Blick auf San Francisco; manchmal, wenn ich San Francisco sehe, denke ich an Erdbeben. Das tut jeder, der hier lebt. Ich sehe auf diese wundervolle, große Stadt und denke mir: "Junge, wo immer du bist, wenn das große Beben kommt, laß es nicht diese waren keine Sender mehr. Alle waren verstummt. Das war der Punkt, an dem es mir mulmig wurde. Zehn Minuten später gab der Diskjockey durch, es sei 7.0 auf der Richter-Skala gemessen worden. Er plazierte das Epizentrum direkt unter das Haus meiner Eltern. Ich war fix und fertig. Später stellte sich heraus, daß es ganz wo anders lag.

Brian: Die erste Stunde war erschreckend, weil es keine Information gab.

Mark: Was die Leute erzählten, war schrecklich: die Bay Bridge sei zusammengebrochen, vier Städte würden brennen, und der Marina District läge in Schutt und Asche.

Brian: Der schlimmste Moment war für mich, als ich das Radio anschaltete. Es gibt einen Ton, den eine Radiostation im Katastrophenfall an alle anderen sendet, damit sie sofort abschalten und die Bevölkerung nicht zwischen 40 Stationen herumsuchen muß. KCBS spielte genau diesen Ton. Mir rutschte das Herz in die Hose. Ich wußte, wie schlimm es gewesen sein mußte.

Ich dachte, Los Angeles wäre platt. Das Fernsehen begann zu berichten. Meine Verlobte schaltete schnell, schmiß eine Videokassette in den Recorder.

Mark: Brian hat sie gut trainiert.

Power Play: Wie heißt er bei euch? Mister Erdbeben?

Mark: Wir nennen ihn so. Es geht das Gerücht, daß Brian die Frau heiraten wird, die mehr als 6 auf der Richter-Skala überlebt.

Brian: Die Nachrichten, die es zuerst schlimmer gemacht haben, beginnen jetzt, alles zu verharmlosen. Eine Sensation daraus zu machen, wäre schlecht für den Tourismus und das Geschäft gewesen. Jetzt verschweigen sie einige Tatsachen, die jeder weiß. Die Hälfte aller Container-Kräne im Hafen von Oakland fielen um. Viele Nordstroms (eine große Einkaufkette) haben ihre Dächer verloren; darüber hat niemand berichtet.

Es hat dem Tourismus schlimm geschadet. Meine Frau leitet einen Geschenkladen in San Francisco. Sie macht jetzt 50 Prozent weniger Umsatz. 1906 haben sie sogar Fotos retuschiert, um die Schäden zu verheimlichen. Man vermutet, daß die Stadtväter oder Bürger Feuer gelegt haben: Sie hatten zwar keine Erdbeben-, dafür aber Feuerversicherungen ...

Mark: Das Witzigste war die Zeitung, die einen Tag nach der Katastrophe schrieb: "Bay Bridge eingestürzt", was ja nicht stimmte. Als einen Monat später die Brücke wieder öffnete, schrieben sie von "dem Stück der Brücke, das sich beim Beben gelöst hatte".

Brian: Es ist eine Erfahrung, aber ich würde sie niemandem empfehlen

Power Play: Zurück zu Loom: Wie lange hast du für das Spiel gebraucht?

Brian: Oh, oh ...

Mark: Es war einmal ein Spiel mit dem Namen "Loom" ...

Brian: Ich bin seit 1988 bei Lucasfilm. Im August schrieb ich die Idee nieder und tüftelte ein wenig herum. Seit Januar arbeiten wir dran. Wir wollten es im September fertig haben, aber das war lächerlich wenig Zeit. Das liegt daran, daß wir unheimlich viele "special case animation" haben. Das sind die Szenen, in denen die Spielfigur nicht nur herumläuft, sondern etwas Besonderes tut: einen Gegenstand aufheben, ins Wasser fallen etc. Mark sitzt nicht alleine dran; Steve Purcell hat sich um die Animationen gekümmert. Wir programmieren in SCUMM. In der ersten Version wurde Maniac Mansion geschrieben, Zak dann in SCUMM 2. Für Indy und Loom haben wir SCUMM 3 verwendet. Beide haben dasselbe System, auch wenn sie ganz unterschiedlich aussehen. Indy benutzt nicht alle Möglichkeiten, die SCUMM 3 bietet.

Power Play: Du hast bei Loom eine sehr ausgefeilte Geschichte erfunden. Was macht dir mehr Spaß: das Programmieren oder das Erzählen?

Brian: Ich erzähle gerne Geschichten, das Programmieren ist lediglich die Kette um mein Genick. Wenn ich mit Büchern Geld verdienen könnte, würde ich's tun. Es gibt viel mehr Möglichkeiten, als wir uns jetzt vorstellen. Wir brauchen einen besseren Weg, um Spiele zu schreiben und sie zu präsentieren. Es ist sehr schwer, immer an den Grenzen der Hardware zu kleben. Wie soll man eine interaktive Erfahrung mit 6 Disketten machen? Ich glaube, Loom ist so weit gegangen, wie noch nie ein Spiel zuvor. In Text-Adventures konnte man experimentieren; dort handelten wir mit Text, was eine extrem gepackte Form der Kommunikation ist Ein Absatz beschreibt einen Raum, trotzdem kann ihn jeder besser sehen als auf einem tollen VGA-Monitor. Es ist traurig, daß diese Kunstform verschwunden ist, sie hatte mehr Potential. In Grafik-Adventures kann man Dinge zeigen, aber das sind nur verdammt wenige. Man kann keine riesigen Weiten zeigen, ohne an Details zu verlieren.

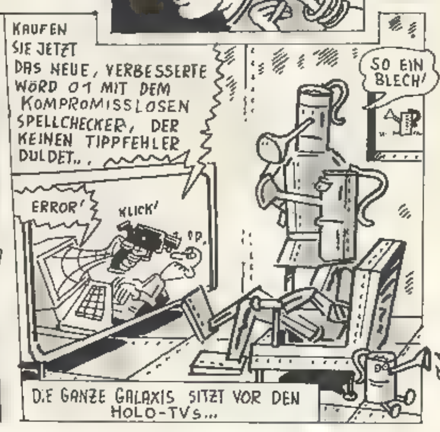
Es ist schon für Filme schwer, das rüberzubringen, aber Computer versagen hier völlig. *al*













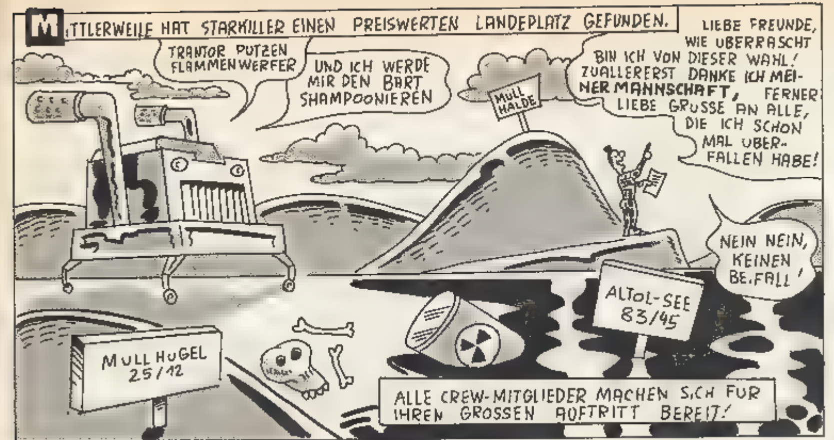
NANA, WER WIRD DENN JETZT SCHON LAMPENFIEBER BEKOMMEN? ICH HIELTE ES FÜR SEHR ERSTREBENSWERT, DIESEN TITEL ZU ERRINGEN – DANN KONNTEN WIR ENDLICH UNSER NEUES RAUMSCHIFF BEZAHLEN..
PSST!



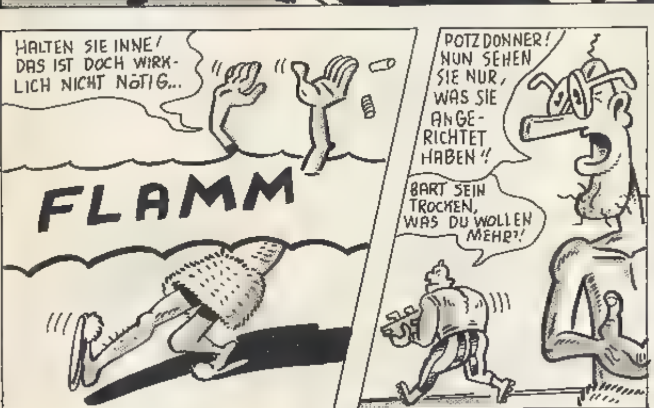




ICH GLAUBE FAST, DER IST WEGEN DER BOSEWICHT-WAHL GEKOMMEN!
GUT MÖGLICH, DIE PAZIFISTISCHE WOCHE IST SCHON VORBEI...







DIE PREISVERLEIHUNG HAT BEREITS BEGONNEN. ZUNÄCHST WERDEN DIE SIEGER IN DEN WENIGER ANSPRUCHSVOLLEN KATEGORIEN GEKÜRT...

UDO FINK ERHÄLT FÜR ÜBLES SCHMUTZFINKENTUM EINEN SCHMUTZPREIS ERSTER ORDNUNG!

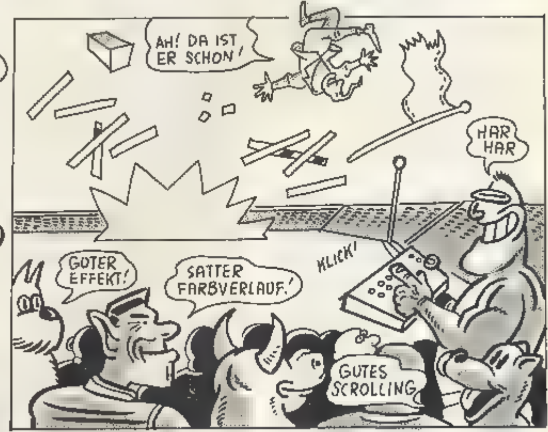
DANKE DANKE

LACHHAFT, ZU HARMLOS!

BUUUH!













1 NEUE FOLGE 3 NEUE FRAGEN:
FUNKTIONIERT DR. BOBOS ERFINDUNG STÖRUNGSFREI? KANN STARKILLER DEN BEGEHRTEN BÖSEWICHT-PREIS ERRINGEN? WIRD ROLF BOYKE DEM DRUCK DER LESERSCHAFT NACHGEBEN UND DIE NÄCHSTE FOLGE AUF DREI SEITEN ERWEITERN? DIESE MYSTERIEN WERDEN WIR IN VIER WOCHEN ENTRÄTSELN...



POWER PLAY CONTACT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer verkaufen oder erwerben? Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power Play-Contact bietet allen Computerfans die Gelegenheit, eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben. In der nächsten Ausgabe sogar noch kostenlos. Ihre Kleinanzeige muß aber bis 15. Mai '90 beim Verlag vorliegen. Später eingehende Aufträge können nur gegen Einsendung von DM 5,- in bar oder per Scheck veröffentlicht werden. Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Contact der **Juli-Ausgabe** (erscheint am 22.06.90).

Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 15. Mai '90 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **August '90-Ausgabe** veröffentlicht.
Am besten verwenden Sie dazu den vorbereiteten Anzeigen-Coupon auf Seite 98. Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen. Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf eine gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/128

Verkaufe Final Cartridge III 35 DM, Rempter Thomas, Tel. 0941/92229

Suche The Great Giana Sisters oder Hard'n Heavy für C64 (Originale). Schreibt an: Pamer Reinhard, Schulgasse 2, A-2424-Zurndorf (zahle 40 DM)

Verkaufe C64 + Floppy 1541 + Diskbox + Disks + anderem Zubehör. Preis VB 600 DM Tel. 07023/3470, Rouven verlangen

Suche dringendst Projekt Fire Star I, Micro-Soccer und Thunder Blade für den C64. Bezahle auch. Schreibt an: Martin Steiner, Taxach 147 5163 Mattsee

Verkaufe C128D, 1571, 1541 II Modul, ca. 215 Disks, Datasette + 15 Kassetten und viel Literatur. VB. Ruft Maik Bader im Rosengarten 4, Tel. 07622/61126

Verkaufe »Auf Wiedersehen Monty« für 30 DM. Tel. 09381/9329 (Stephan)

Wanna have an intro?? I can code ya one!! Send me a Disk and Stamps for Info! Write to: Style, Junkernbühl 4, 7703 Rielasingen 2

Suche Bards Tale I+II für zusammen 30 DM. Außerdem ASM + Happy-Computer 10/88 inkl. Powerplay. Michael Krämer, Tel. 0228/650271

Verkaufe: C64 + Floppy 1541 + Datasette + 170 Disks + Drucker MPS801 mit Module + 3 Originale + Disklocher für 600 DM! Tel 02381/77310

Suche 100% zuverl. Tauschpartner für C64 auf Disk. Habe z.B. Last Ninja II, Fish, Red Heat, Ughlympics usw. Listen an Frank Held, Seminarstr. 4, 7630 Lahr. 100% Antwort

Verk. Original Katakis für 25 DM inkl. Porto, Verpackung und Anleitung. Klaus Schmidt, Am Main 31, 8561 Lanzendorf (Disk)

1571 Floppy zu kaufen gesucht. Bitte o.k. egal ob alt oder neu, hole selbst ab. Bitte an: R. Neumann, An der Burg 6, DDR-5700 Mühlhausen

Switzerland C64
Do you wanna new Stuff then call to:
CH-053/253347 (Marc) of Shadow
Wir tauschen + verkaufen neueste Soft

Verk. »Street Sports Soccer« 20 DM; »Burst Nibbler 1,9« 20 DM, »Defender of the Crown« 25 DM; »Pirates« 25 DM; »Portal« 30 DM. Tel 02375/5611

Wichtig — Junger Computer-Freak sucht Spiele-Kontakt, Alter egal! Liste anfordern: D. Buss, Neustr. 13a, 5650 Leichlingen 1

The Delta-Force (DTF) ist searching for new contact. Write to: Delta-Force Team H.Q. Kampstr. 6, 5950 Finnentrop

C64 + Floppy 1541 + Geos + Maus + 2 Joysticks + diverse Disketten, für 450 DM. Tel. 05305/2383, ab 14 Uhr

Computer-Fan sucht Erfahrungsaustausch zum C64. Bitte schreibt an: Michael Raue, E.-Weinert-Str. 3, DDR-3600 Halberstadt

Umsonst braucht ihr mir Stuntcaracer oder Shinobi nicht zu geben, denn ich zahle für eins davon 10 DM. Roland Nagel, Stenderup 47, 2342 Gelting. Tel. 04643/1397

Angebot Stop
Verkaufe C64/Floppy/Diskettenbox/Software/ 2 Resetsch./ 3 Geos/30 Disk. R. Laps, Gutenbg. 5, 8951 Ronsberg, gegen 1 DM

Trans AM ist searching for real good new contacts. If your stuff isn't older than 1-2 months. Call 02520/1330 (Dirk). Only late in the afternoon!

Suche Software für C64. Ang. bitte an: A. Auer, Javien 7, I-39038 Innichen

C64 Disk Sailing 200 ÖS/30 DM, Laurel & Hardy 150 ÖS/20 DM, 64er SH 37, 42 je 50 ÖS/7 DM. Christian Zemsauer, A-4814 Neukirchen 84

Suche: Software für C64. Melden unter 05251/48259, aber bitte nur neue und gute Sachen, Marc

Kaufe, tausche und verkaufe Originale. Suche und biete Adventures und Rollenspiele. Schuh Gerald, Eppensteinerweg 8, A-8052 Graz, Tel. 0316/518485

C64- Suche Tauschpatner für C64-Spiele. Schickt Eure Listen mit Rückporto an J. Geissler, Sauerbruchstr. 10, 8630 Coburg

Suche Tauschpartner für C64 (Disk). Schickt Eure Listen an: Holger Tews, Roeckstr. 16, 2400 Lübeck

Suche gebr. C64/128D. Tel. 07426/3621

Verkaufe C128 + 1541 + Farbmonitor 1801 + Datasette mit 7 Spielen + Disklocher + viele Disketten + Disk.Box. 750 DM. Steffen Lucht Alter Schulweg 6, 2161 Hollern, Tel 04141/7574

Verkaufe ca. 150 C64-Originale auf Disk + Kassette (Preis 5-35 DM). Z. B. Batman 25 DM, Projekt Firestart 30 DM, Moonwalker 25 DM. Tel. 06251/71465

Suche Tauschpartner. Nur Disks. C64 ältere und neue Programme. An Sven Morawe, Bookhorner 4, 2875 Ganderkesee 1

Rollen- und Strategiespiele (C64, orig. alte + neue) z.B. Sentinel Worlds + Knights of Legend + Ult. V + Pool o.R. u.v.a. Ruft an! Tel. 04127/1567, Timo

Suche Indiana Jones II (Adv.), or Final Cartridge III. Biete 40 DM or 30 Disks mit Top Games z.B. Zak, Maniac, PS: Indiana J., kein Orig. Tel 05341/13099

Suche dringend Lösung für das C64-Spiel »Titanic«. Nehme auch Karten und Teillösungen. Tel. 05509/1546, Markus

Verkaufe C64 + Diskettenlaufwerk II + 70 Disketten + Diskbox. Meldet Euch bei Klaus Schwerer, Siebenbrunner Str. 5, 8000 München 90, Tel. 089/65848, VB 330 DM

Suche orig. Pirates, Kaiser, Printshop + Ext. Printmaster + Ext., Loderunner, Goonies, Sp. Taxi, Imp.Miss. I., C. Wittemund, Obere Clignet-Str. 31, 6800 Mannheim 1

Verkaufe 64er Disketten. 4 Disketten-Boxen à 100 Disk, pro Box 180 DM/FP Tel. 02161/605410, abends ab 19 Uhr. Bis bald

Verk. 75 Spiele (C64) für 10 bis 25 DM je Spiel. Liste gegen 1 DM bei: Michael Abraham, Sportplatzstr. 7, 8318 Bodenkirchen, Tel 08745/407

Suche Tauschpartner C64D. Habe immer akt. Games wie: X-Out, Batman, Wonderboy, Cabal usw. Horst Bosche, Wurfenweg 45, 2980 Norden I, Tel. 04931/167795

Suche Tauschpartner für C64 (möglichst Raum Pinneberg). Schickt Eure Listen an. Andreas Konopka, Diestewegstr 26, 2080 Pinneberg. 100% Antwort

Verkaufe C64 II + Floppy + Geos 2.0 + Geos. Maus + Giga Paint + Diskbox + Locher + 8 original Spiele (z.B. Last Ninja). Tel. 07161/71506. Steffen, ab 18 Uhr VB 650 DM

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Ich suche zuverlässigen Tauschpartner für C64. Ich habe die neusten Spiele. Beethovenstr. 7, 4047 Dormagen, Tel. 02106/40662

Suche X-Out for C64 & R-Type + Phobia. Tel. 0208/74486, Maik

Verkaufe meinen C64 (kaputt), Floppy 1541 voll funktionstüchtig, Datasette (+ Spiel), Maus 1351 (+ Testdiskette) + Mausmatte. Alles VB 400 DM. Tel. 069/704548

Suche Litti's Hot Shot, Bodo Illgners Super Soccer, Kick Off, etc. habe gute Spiele wie z.B. Emylin Hughes, Micro Soccer, Bundesliga 85/86. Tel. 05137/78705

Suche
Modem 2400 Baud, max. 200 DM. 64er 7/87, max. 4 DM. Tausche Soft aller Art. Chartron, Alt-Karow 28, DDR-1123 Berlin

Tausche neueste Demos — keine Spiele oder Raubkopien. Schreibt an: Michael Rank, Guntherstr. 22. 8000 München 19

Achtung! C64 Achtung!
Suche Anleitung für »John Elways Quaterback«. Biete 20 DM. Holger Hirsch, Ortsstr. 37, 4902 Bad Salzuflen 5

For Swapping 600D, Demos and other Stuff Send Disk or your Lists to me. Contact me fast E. Schwalb, Schnurgasse 8, 6331 Waldsolms 1. See Yaah

Orig. Spiele m. Anl., Flugsim. II (dt.), Defender o.t. Crown, Armagaddon Man & Captain Blood! Alles m. Verpackung zus. nur 70 DM! Tel. 02303/14009

Verk. 13 orig. Spiele für C64 für 170 DM. Liste gegen 1 DM von Andreas Baum, Eugen-Roth-Str. 25, 8430 Neumarkt/Opf.

Verkaufe original Hard- und Software (für bis zu 25 % des NP). Liste gegen 1 DM in Briefmarken bei Markus Massar, In den Wiesen 6, 6521 Mölsheim!

Zu verkaufen: Highlights (Katakis, Dager-Freak, Garrison, Realm of the Trols u. Volleyball Simulator) Disk, 40 DM. Rick Dangerous 20 DM. Tel. 05534/2916

DDR- C64/128-User suchen Erfahrungsaustausch mit Usern in der BRD u. Berlin-West Kontaktadresse: Ralf Tollenberg, S.-Nagel-Str 15, DDR-4500 Dessau

Verkaufe C128D mit Final Cartridge 3, Datasette, Joysticks, Mouse, Computertisch, 130 Disks und Handbücher für nur 1000 DM/VB. NP 1800 DM. Tel. 09231/61385

Verk. 128D/PC + Spitzen-Zubehör 128D/PC + viel Super-Software (Super-Anwendungsprogramme + Super-Games) + Joysticks, Maus, Bücher, VB. 18 Uhr, Tel. 09228/219

Verk. Seikosha SP180 VC + 2000 Blatt Papier, VB 300 DM. Floppy 1541, VB 175 DM. 350 Disk. (voll), VB 175 DM. Außerdem: Maus, viel Literatur u.a. Tel. 04441/4590

Verkaufe für C64, Oil Imperium 25 DM, E. Hughes Soccer 15 DM, Bards Tale 10 DM, Football M. 10 DM, Hawkeye 20 DM, Kick Off 15 DM, Micropro. Soccer 20 DM, B. Tale 3, 25 DM. Tel. 02183/6207

POWER TIPS
ZUM SAMMELN

Life Force
Man erhält 30 Extra-Leben, wenn man im Titelbild hintereinander das Joypad nach oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts drückt, danach Knopf <B> und <A> betätigen und <START>. So durfte man sich durch alle feindlichen Horden kämpfen. *hf*

Gradius
Mitten im Spiel mit <START> pausieren, dann hintereinander oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts drücken, und danach Tasten <A> und <B>. Das Raumschiff hat jetzt volle Bewaffnung. Den Trick kann man nur einmal in jedem Level anwenden. Spart ihn Euch auf, in den Folgelevels kann er dann entsprechend öfter benutzt werden.
Außerdem solltet Ihr bei jedem Spiel folgendes beachten: Im ersten Level mit dem Hinterteil des Schiffes die rechte Spitze des Felsens berühren. Das gibt ein Extra-Leben. Im zweiten Level wartet dieses fast ganz am Schluß, wo man sich durch die rote Punktewand schießen muß. Am unteren Bildschirmrand gibt es dort eine Einbuchtung, in die man rückwärts fliegen muß. Das gibt noch ein Extra-Leben, das man gut gebrauchen kann. *hf*

Goonies II
Benutzt folgende Spiele-Codes, und Ihr könnt schon mal etwas weiter ins Spiel hineinschnuppern. Beim letzten Code ist das Spiel fast fertig gelöst. *hf*

```
L'O N258 4ZR MOOY
E'O N2U- '7" ''"N
340 N2'V 'W" 3GIY
```

Metroid
Gebt folgenden Code ein, und Ihr seit kurz vor dem Mutter-Gehirn. 210 Raketen stecken im Handgepäck. Damit dürfte das Vieh eigentlich zu schaffen sein.

```
OBTVII -P-J6
9t?ah1 800Tu
```

POWER TIPS
ZUM SAMMELN

Das putzige Plattformspiel steckt voller Überraschungen. Eine Abkürzung für Level 2_2 fand Frank Fleischer aus Dortmund heraus. Um schneller zum Käfig am Levelende zu gelangen, müßt Ihr folgendermaßen vorgehen.
Man fliegt erst mit dem Ballon des Bogenschützen-Kaninchens senkrecht hoch und dann den Gang entlang nach rechts. Wenn der Gang einen Knick nach oben macht, fliegt man hoch und schießt die Pfeilwerfer auf den blauen Ballons ab. Das macht man solange, bis eine Art Feuerrad in einem schwarzen Kasten erscheint (neben dem Tor, aus dem die Pfeilwerfer kommen). Dann fliegt man zum Feuerrad. Tiki beginnt sich zu drehen, und es erscheint der Text "Level 2_2 Ready?" Schwupp — schon seid Ihr am Ende dieses Levels angelangt.
Dann noch ein paar Taktiken, wie man die Endgegner besser in den Griff bekommt.

Der Eiswal
Stellt Euch zunächst vor die Zacken auf der linken Seite, damit der Wal Euch verschluckt. Im Walbauch ständig ballern und den Tropfen ausweichen. Das ganze ein Weilchen durchhalten, und schon zerspringt der Wal in viele handliche Eiswürfel. Gutes Timing braucht man schon, um den Tropfen auszuweichen.

Der steinerne Oktopus
Kein Problem, wenn man die Bombe als Waffe hat. Springt auf die oberste Plattform und schießt, was das Zeug hält. Auf die Fledermäuse achten, die aus der Nase des Oktopus kommen. Mit einer anderen Waffe als der Bombe ist es fast unmöglich, diesen harten Brocken zu besiegen.
Am Ende des 3. Levels begegnet man einem ganz fiesen Endgegner, dem steinernen Oktopus. Immer den Raketen ausweichen und in den geöffneten Bauch schießen. Das ist die einzige Möglichkeit, den Kerl zu verwunden. Oder kennt jemand einen anderen Weg?

POWER TIPS
ZUM SAMMELN

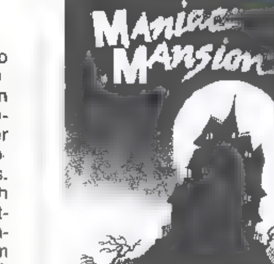
Hier geht's weiter mit den Antworten zum Lucasfilm-Games-Dauerhit "Maniac Mansion".

Wie repariert man die defekte Leitung?

Zuerst dreht man im Reaktorraum die Sicherung raus. Dann kann man mit den "Tools" aus dem Kofferraum die Leitungen reparieren. Dazu muß allerdings die Taschenlampe brennen (wenn die Batterien nicht mehr ausreichen, sollte man es mit denen aus dem Radio versuchen). Der Strom muß nach 3 min wieder eingestellt werden, sonst fliegt das Haus in die Luft! Wenn man die Leitung repariert hat, haben die Videospiele in der Spielhalle wieder Strom und man kann loslegen. Die Enemy, die ...

Wie kann man die Zahlenkombination am Safe vergrößern?
Den Safe bekommt man so auf: zuerst das Bild öffnen. Dann der fleischfressenden Pflanze im Kaminzimmer nacheinander radioaktives Wasser (aus dem Pool), Braten und Cola geben — woh bekomm's. Jetzt kann man an ihr nach oben in den Teleskopraum klettern. Dort dreht Ihr das Fernrohr zweimal nach links, indem Ihr jedesmal eine Münze werft und schaut dann ins Okular. Hat man alles richtig gemacht, sieht man die Zahl, die man eingeben muß, um den Safe zu öffnen.

POWER TIPS
ZUM SAMMELN



Der Software-Klassiker "Maniac Mansion" löst jeden Monat eine Flut von Fragen aus. Wir haben die häufigsten Fragen gesichtet und beantwortet.

Hilfe! Ich komme nicht ins Haus rein
Unter der Fußmatte liegt der passende Schlüssel.

Wie öffnet man das Paket?
Das Paket muß man gar nicht öffnen. Wenn es ankommt, sollte man sich die Briefmarken holen, dann mit dem Paket ins Haus gehen und es dem Sohn geben. Daraufhin wird man von ihm in sein Zimmer gebeten, der einen über seine Pläne informiert.
Die Briefmarken kann man weiter verwerten. Man erhitzt den Brief aus dem Tresor zusammen mit einem Wasserglas in der Mikrowelle, öffnet ihn dann und klebt hinterher die Briefmarke wieder drauf. Es bleibt Euch überlassen, welche Figur ihr dazu nehmt.
Jetzt sieht man sich die Fernsehsendung an, steckt in den Umschlag entweder das mit Schreibmaschine überarbeitete Manuskript (geht nur mit Wendy) oder das Demo-Tape (geht nur mit Sid oder Razor). Jetzt legt man den Umschlag wieder in den Briefkasten und stellt die Fahne hoch. Nach einiger Zeit kommt tatsächlich ein Briefträger und holt das Päckchen ab. Der Inhalt des Umschlags wird dann im Fernsehen vorgestellt. Wenn man nach einiger Zeit nochmals den Briefkasten kontrolliert,

AMIGA

Sascha Strickar aus Dortmund hat den Trick für alle verzweifelten Kiwis, die einer Amiga besitzen. Er hat den Cheat entdeckt, mit dem man unendlich viele Leben erhält.

Ihr müßt einfach im Titelbild (wenn "Press fire to start" am Bildschirm steht) das schöne Wort

motherfuckenkiwibastards

tippen. Wenn das geschehen ist und Ihr Euch nicht vertippt habt, ertönt eine kleine Melodie, die die Aktivierung des Cheat-Modus bestätigt. Von jetzt an könnt Ihr so viele Kiwis verbraten, wie Ihr wollt.

Andreas Würfe hat bei der tollen Spielautomatenumsetzung "New Zealand Story" einen weiteren Kniff entdeckt. Wenn Ihr Euch im Cheat-Mode befindet (siehe POWER PLAY 1/90) und dann die *Help*-Taste drückt, kommt Ihr eine Runde weiter.

C 64

Nachdem die Amiga-Besitzer mit unendlich vielen Kiwis ausgerüstet wurden, sind jetzt die C 64-Freaks dran. Wenn man im Titelbild die Tasten

Try cheating

gleichzeitig drückt (viel Spaß und gut geölte Finger, das Leerzeichen nicht vergessen), hat man unendlich viele Leben. Mit der "Pfeil nach links"-Taste kommt man außerdem einen Level weiter. Stefan Lange aus Bielefeld zeichnet sich für diesen Tip verantwortlich.

Es gibt noch zwei weitere Warps, mit denen Ihr Euch das Bildschirmleben wesentlich vereinfachen kann. Man kommt folgendermaßen an sie ran:

Am Ende des Levels 1_1 befinden sich, gleich neben dem Kiwi, drei Plattformen. Ihr hüpft auf die oberste, springt auf der Stelle und feuert, wenn Ihr den höchsten Punkt erreicht habt. Es erscheint ein Warp-Feld, der Euch in Level 1_4 transportiert.

In Level 1_4 stoßt Ihr auf eine Plattform, auf dem die Buchstaben "N" und "E" liegen. Wenn Ihr dort schießt, kommt Ihr in Level 2_2. *al*

Auch folgenden Code könnt Ihr mal ausprobieren. Wenn Ihr ihn eingebt, erscheint anstelle des Roboters eine Frau, mit der Ihr das Spiel durchstehen müßt. Viel Spaß beim Ausprobieren. *hf*

JUSTIN BAILEY

------ --- -

Punch Out

Das Nintendo-Boxen ist für so manche Überraschung gut. So kann man mit dem wackeren Kämpfer eine völlig neue Boxeraufstellung durchstehen. Gebt dazu den folgenden Code ein:

135 792 4680

Bei der letzten Zahl drückt zusammen Taste <A>, Taste <B> und <SELECT>. Die Boxer sind die gleichen wie im normalen Spiel. Nur die Reihenfolge hat sich geändert. Wenn Ihr außerdem den nachstehenden Code eingebt, könnt Ihr Euch anschauen, wer alles an diesem Super-Spiele mitgearbeitet hat:

106 113 0120

Auch hier drückt Ihr bei der letzten Zahl zusammen Tasten <A>, <B> und <SELECT>. *hf*

Ice Hockey

Schon mal das ganze ohne Torwart gespielt? Auf jeden Fall dürft Ihr dann beim Spielen ein gehöriges Stück aufmerksamer sein. Der Trick funktioniert so: Nach der Auswahl ob ein oder zwei Spieler mitmachen sollen ("1 Player" oder "2 Player") drückt man auf beiden Joypads Tasten <A> und <B>, sowie auf Joypad 1 die <START>-Taste. Jetzt haben beide Mannschaften keinen Torwart.

Nachdem Ihr die Geschwindigkeit und die Spielzeit eingestellt habt, drückt Ihr wieder auf beiden Joypads Taste <A> und <B> sowie auf Joypad eins <START>. Der Puck wird jetzt nicht langsamer und flitzt endlos über das Spielfeld, wenn er nicht von einer eigenen oder gegnerischen Figur gebremst wird. *hf*

findet man entweder einen Scheck (mit dem man das grüne Tentakel besticht) oder einen Plattenvertrag (den man dem violetten Tentakel gibt).

Wie kann man die Messer aus der Küche nehmen? Wo braucht man sie?

Die Messer kann man nicht nehmen, sie werden zur Lösung des Spiels nicht benötigt.

Wo sind die unentwickelten Fotos?

Wenn der Briefträger da war, kleben die Fotos rechts vom Eingang als gelbes Viereck an der Veranda. Die Entwicklerflüssigkeit, die man dann braucht, bekommt man, indem man das Glas in der Speisekammer runterwirft und dann die Pfütze im Kanal mit dem Schwamm aus dem Bad aufsaugt.

Wie kann man die "Cement Slab" öffnen?

Von oben geht das nicht. Man muß im Meteorraum hinter dem Labor einfach durch die Türe rechts gehen, dann geht die Slab von alleine auf.

Was nützt das Radio, das man im Pool findet?

Aus dem Radio kann man die Batterien holen und sie in die Taschenlampe einsetzen. Ansonsten keine Funktion.

Wozu ist der "Card Key" da?

Mit ihm öffnet man die Türe im Labor zum Meteorraum, indem man ihn einfach in den Schlitz steckt.

Wie öffnet man den Medizinschrank?

Ein hartnäckiges Gerücht besagt: Diesen Schrank öffnet man wahrscheinlich mit dem "hot key". Siehe letzte Frage!

Was hat es mit der Holzkiste im Zeichenraum auf sich?

Die Kiste hat keine besondere Funktion.

Was bedeutet die Zeichnung im Zeichenraum?

Das "Kunstwerk" ist nur zur Verzierung gedacht und hat keine Bedeutung im Spiel.

Auch der nächsten Karte geht's dann weiter.

Wie öffnet man die Bandagen des Toten Ted?

Martin meint, das wäre nicht möglich. Wenn man allerdings die Dusche andreht, rutscht die Leiche zur Seite und man sieht Ednas Telefonnummer an der Wand.

Wo ist das Benzin für die Kettensäge?

Darüber wurden schon die wildesten Vermutungen angestellt. Tatsache ist, Es gibt keines. Beim Nachfolger "Zak McKracken" steht im Weltraumhotel auf dem Mars ein Benzinkanister mit der Aufschrift "Nur für Kettensägen". Wenn man den Kanister nehmen will, erscheint "Du brauchst es nicht. Das Benzin ist für ein anderes Spiel" — Eben für Maniac Mansion.

Ein Gerücht hält sich allerdings hartnäckig: Im Reaktorraum oder im Kanal soll es ein Rohr mit einem Loch geben. Dieses Loch öffnet man (es ist allerdings schleierhaft, wie man ein Nichts öffnen kann ...) und findet dahinter den "hot key". Es ist möglich, daß man vom Programm als "Zusatzgeschenk" etwas Wasser bekommt; die Spielfigur erschrickt, wenn es nicht gerade Jeff ist, der vor dem Rohr steht. Mit dem Schlüssel sperrt man den Medizinschrank auf und holt den Schlauch heraus. Jetzt verbindet man Schlauch, Motorsäge und den Tank des Raketenautos, dann hat die Säge endlich Benzin. Mit ihr kann man die Bretter im Leitungsraum absägen und damit die Wendeltreppe in der Bibliothek reparieren.

Das ist allerdings ein Gerücht; wir glauben nicht daran. Wenn jemand allerdings einen handfesten Beweis haben sollte, bitte an die POWER PLAY-Redaktion. Danke! *al*

Falls noch weitere Fragen auftauchen, schreibt bitte an:

Verlag Markt & Technik AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort Power-Tips
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Verkaufe defekten C64 (100 DM) + Hawkeye (30 DM). Suche Pool of Radiance, andere AD/D Games und Bards Tale 3-Anleitung. Tel. 05021/17581, ab 14 Uhr

Verkaufe Datasettenrecorder Suche C64-Software- (orig.). Disketten. Stephan Schwunk, Donsbacherstr. 32, 6342 Haiger, Tel. 02773/4746, Beeilung!!

Suche Tauschpartner, In- und Ausland, für Hardware und Software, 101% Antwort. I.I.M. Paas, Ursulastraat 182, 6462 TX Kerkrade, Nederland

Verkaufe Originalspiele: C64 Grand Monster Slam, Hard'n Heavy, Danger Freak: je 10 DM. Sidewalk, Shanghai 5 DM! Tel. 05261/10643, 18 bis 19 Uhr

Verkaufe für C64 Original Zak McKracken u. Rainbow Warrior (jew. 30 DM). Schreibt an Tomas Laug, Lützowstr. 96, 4200 Oberhausen 11, Germany

Supersonderangebote
Ich verkaufe Final Cartridge Plus, Startexter 64, Datamat Plus 128, Akustikkoppler (300 Baud). 09452/444 (Rene, ab 18 Uhr)

Verk. Sil Service, Red Storm Ris., The Pawn, Dragon Wars, Airb. Ranger, Pr. Stealth Fight. Preis 30 DM/Stück Suche Prg. Tel. 07242/1073 (Thorsten)

Verkaufe meinen C64 mit Floppy 1541-2 Preis ca. 350 DM Adresse: Kiefernweg 4, 6367 Karben 1, Tel. 06039/42630, zu erreichen von 18 bis 21 Uhr

Ich suche das Original von Maniac Mansion mit Anleitung! Biete bis zu 20 Sfr. Ruft zuerst an! Christian Dittrich, Tel. 061/882275, CH

Achtung
Suche Pläne für Bards Tale 3, Gunship, Maniac Mansion, alles für C64. R. Weber, Kr. 106, 4552 Wartberg, Austria

Suche Tauschpartner für C64 (Software und Zeitschriften) Write to T Gohlke, Heerweg 22, 5160 Düren, antworte 100%

Verkaufe C64 II + Floppy + Monitor + Speed-DOS + 110 Disketten + Joystick + Datasette + 15 Kassetten für 800 DM. Tel. 0234/533792 (Oliver) von 20 bis 21 Uhr

Interessiert an
Wasteland (C64) oder Legend of Blacksilver (C64), Originale VB 35 bzw. 25 DM. Tel 0221/373950, wochentags, 19 bis 20 Uhr

Verkaufe 9-Nadel-Drucker von Seikosha Typ SP1200 VC, s/w. 1 Jahr alt, NP 600 DM, FP 300 DM, passend für C64/128, Tel 0841/83139. ab 18 Uhr (Robert)

The Iron Boys suchen Tauschpartner (C64). Schreibt an: Thomas Wächter, Bremsheide 19, 5860 Iserlohn, Tel. 02371/33754. Hi to Mike!

Verkaufe C64 mit Disketten und Originale (Hollywood P. usw.) 500 DM Ruft an, Tel. 0203/404336 oder tausche gegen Amiga 500. Bezahle 200 DM dazu!!

Tausche Games aller Art. Wer Games hat schickt sie auf einer Diskette und einen kurzem Brief an mich. Ich schicke Euch dann andere Games. Tel 07541/26085

Verk. wegen Systemwechsel C64 II + Floppy II + 60 Disk + Datas + MK5-Modul + Spiele + Diskmagazine + Joy + Zubehör NP 2000 DM. Ab 16 Uhr, Tel 07720/61745, Bernd

Schweiz C64 Topsoft
Suche einen zuverlässigen Tauschpartner. C64-Disk. Ralphy of Style, Alte Jonastr. 24, CH-8640 Rapperswil

Verkaufe C64 I + 1541 II + Maus + 60 Disketten + Diskettenbox + Resetschalter + Datasette + 30 Originale + 2 Joysticks. Tel. 05832/2181, Call Mario, 18 Uhr, Preis 500 DM

Verkaufe C64 inkl 1541-Floppy + Zubehör für nur 250 DM. Außerdem TV-Tuner umständehalber abzugeben. Tel. 07171/68125

Verk. C128 D, Maus 1531. Geos 1.2, CP/M3.0, 125 Disks, 2 Diskboxen Action Replay 6, orig. Spiele, alles zusammen für 666,66 DM. Tel. 04551/7602 Ruft an!

Verkaufe Originaldisks: Tass Times, B. Searing, Hexenk 2, Antiriad, Harcon 64er Adv Disks (jede 25 DM). Oliver Beack, Tel. 05141/53681, 17 bis 20 Uhr

Suche: Deutsche Anleitungen für Pool of Radiance, Ultima IV. Möglichst billig! Angebote an Andreas Grabner, Josef-Gall-Gasse 2, A-1020 Wien

Verk. C64, 1541 II, Reset Joystick/neu Game-Modul, 2 Spiele (neu) Disketten, Happy Computer etc., für 520 DM, Andreas Wecker, Tel 08142/16120

Suche für C64-Disk: Maniac Mansion, orig. komplett, dt. für ca. 20 DM Tel. 07041/3873, verlangt Michel

Verkaufe Drucker Seikosha SP 180 VC — kaum gebraucht wegen Wechsel — 250 DM/VB. Tel. 07251/89463

Suche: Original für C64-Diskette Shootem up Construction Kit mit deutscher Anleitung! Arnd Kersten, Reventlou-Allee 34 2217 Kellinghusen

Verkaufe für C64 orig. Fin. Cartridge 3, BT3, Neuromancer, Times of Lore, Jordan VS Bird, Course of Azure Bonds, Project Fire, Zak McKrack. Tel. 0911/547539

Originale u. Public Domain! Liste gegen 2 DM in 1-DM-Briefmarken bei: M. Frehe, Spriekmann-Str. 110, 4440 Rheine, West-Germany, Tel. 05971/3898

CH*C64*CH
Suche und tausche Spiele. Tausche nur mit fairen Freaks. Markus Aguero, Müllerwis 28, CH-8606 Greifensee. Schweiz

Verk. 12 orig. Spiele wie (Micropro, Soccer, Champ. Wrestling, Card Sharks, Summer + Winter Edition). 180 DM, inkl. Porto, A. Baum, Eugen-Roth-Str 25, 8430 Neumarkt

Ich suche neuste Demos! Games sind aber auch willkommen. Schreibt an Matthias Bräuhs, Drosselstieg 2, 2358 Kaltenkirchen, Cool and fast!

Helft mir! Komme im 1. Level von Ghouls'n Ghosts nicht an dem Baum mit den 5 Geiern vorbei: Andreas Wabner, Paracelsusstr. 34, 8670 Hof Tel. 09281/96468

Suche Tauschpartner/in für C64 auf Disk oder auf Kassette. Schickt Eure Liste an Wolfgang Polenda, Brückenstr. 15, 5350 Euskirchen

Verkaufe C64 I + Floppy + Datasette + Joystick »Competition Pro« + Diskettenbox + 50 Disketten z.T. mit original Spielen. VB 400 DM. Tel. 05121/514647, ab 18 Uhr

Ich tausche Originale gegen Originale! Habe: M. Soccer, Kick off, Powerdrift u.a. Schickt Angebote an: M. Späth, Anton-Bartl-Str. 1, 8132 Tutzing

Floppy 1541 (muß neu justiert werden), nur 120 DM (inkl. Porto + Verp.). Suche auch Tauschpartner für C64 Originale! Postfach 2214, 7630 Lahr 1

Verkaufe wg. Systemwechsel Originale (100% OK): Driller 20 DM, Wizball 20 DM, Chuck Yeager 25 DM, Sentinel 20 DM, Ruft an: 02102/60316

Super-Data-Becker-Bücher 64 intern 35 DM! Musikbuch 25 DM, Maschinenprof. E 20 DM, DB-Führer 10 DM Basis-Train. 20 DM, M+T Super Grafik: Gigapaint, 06196/81625

Verkaufe PD-Software für C64 aus allen Bereichen! Liste gegen 60 Pf. Rückporto bei: Matthias Ferdinand, Berliner Str. 27, 2407 Bad Schwartau

C64-Disk
Suche Leisure Suit Larry III. Biete Test Drive II. Zak McKracken, usw.
Michael Henkel. Hasselstr. 13, 6334 Asslar

Suche gute PD-Software oder Anwendungen, aber vor allem Sportspiele. Bitte schickt Eure Listen an: T. Kubis, Obere-Holtener-Str. 48, 4100 Duisburg 11

Austria! C64! Verkaufe Disk-Originale »Soldier of Fortune« (15 DM) & »Neuromancer« (15 DM)! Call: Österreich 0732/58272, Gerd verlangen

Verk. Zak McKracken, Defender of the Crown (je 30 DM) auf Disk. J. Schmaußer, Gertrud-v.-le-Fort-Str. 36, 8700 Würzburg

Suche Pool of Radiance für C64. Zahle 30 bis 40 DM oder tausche gegen Emlyn H. Soccer. Tel. 07171/30041 (nach Markus fragen)

Suche: Labyrinth, Bozuma, Ooze, Hellowoon für C64 * Verk. To be on Top, They Stole a Million, Airline, Indy je 15 DM Diefenbacher, Calwer 30, 7530 Pforzheim

Suche/kaufe Trivial P. I + II, Maniac M, B. Tale, Ultima, Fugger, Pirates, Fish, Kult Operat, Feuerst. u.a. Adventures + Rollensp., F. Baron, Fr.-Hölderlin-Str. 27, 6542 Roth

Suche für C64 Software (Disk), vor allem Wirtschaftsspiele, auch Tausch Sebastian Kretschmer, Sandäckerstr. 7, 6230 Frankfurt 80

Suche zuverlässigen Demo-Tauschpartner für C64! Schickt Eure Disks an: Oliver Schmidt, Ponyweg 8, 5259 Lindlar 1000 % Antwort! Keine Raubkopien!

C64 * Suche PD-Software+Original-Rollenspiele, suche außerdem Trash/Splatter/Gore-Videos. Stefan Barke, Auf der Burg 1, 3415 Hattorf

Ich besitze noch einige Spiele für den C64 auf Kassetten und Disketten! Liste gegen 1 DM bei: Matthias Fix, Herderstr. 11, 7513 Stutensee 3

Verk. C64 II + Floppy 1541 II + Philips TV Tuner + Original-Disk und Handbücher, nur komplett 450 DM. Tel. 089/781259 (München)

Suche Spiele aller Art auf Disk bevorzuge Adventure und Rollenspiele, Preisliste an: Peter Mahlstedt, Am Postweg 13, 2872 Hude 1

Suche dringend die Spiele Batman, Roter Oktober, Test, Drive II und U-Boot Simulationen Schreibe an: Normann Schiller Hülserstr. 210, 4150 Krefeld

Verkaufe C64-Software. Input 64, PD-Software und Spiele, suche Spherical, Batman the Movie, Oil Imperium, Beverly Hills Cop. Call 05776/1071 (André)

Suche billigen Amiga 500, tausche oder verkaufe auch C64 mit Monitor 1901 und Floppy 1541 mit original Spiele. Angebote unter 07751/3710

Suche guten und schnellen Tauschpartner für C64 Games. Verkaufe auch, habe immer neuste Sachen Stefan Gubser, Rebacker 17, CH-8645 Jona, Schweiz

Neuste Originale billig abzugeben (Pool of Radiance/I/O/Katakis/Hillsfar) Bitte folgende Tel. anrufen. 02241/804146, Michael Zimny

Suche Tauschpartner für C64. Habe u.a. Shinobi, Wonderboy in Monsterland, Ghostbusters 2. Rufe Tel 04852/3542 oder 04852/4801, Carsten

Verkaufe Philips Grünmonitor u. Drucker Oki Mate 20, nach Vereinbarung. Tel. 07307/22206

Verk C64 + 1541 + 7 Spiele und eine volle Diskettenbox (ca. 100 Disks) für nur 450 DM (Alter 1¾ Jahr). Anrufen erst ab 13 Uhr, unter 07123/32036, fragt nach Matthias

Verkaufe. Renegade, Werner mach hin, Road Runner und Gunship. Näheres am Telefon (ab 16 Uhr, fragt nach Adi). Tel. 08857/707

Suche, Tauschpartner Habe Double 0.2, Toobin, Nomercy, Power Drift, Ghostbusters 2, Batman the Movie. Ruft an: 04921/20774

Suche Demo-Tauschpartner für C64/Disk (keine Raubsoft). Schreibt an: Thorben Rump, Am Alten Postweg 25, 3050 Wunstorf 1

Suche zuverl. Tauschpartner! Schickt Disklisten und Disks an: Henning Schmidt, Weißenburger Str. 26, 4700 Hamm 1 (C64)

AMIGA

If you want to swap Amiga-Demos, Intro (Legal Stuff!). Send List and Disks to: Simon W., Postfach 1523, 5272 Wipperfürth

Suche Amiga 500 mit TV-Modulator sowie Zubehör zu kaufen (gegen DM). Sebastian Kühnel, Str. der DSF 8a, DDR-7513 Cottbus

Suche Erotik-Games für den Amiga 500. Zahle faire Preise. Abs. K. Müller, Südwestkorso 12, 1000 Berlin 41

Suchen Tauschpartner für Amiga! Dial: 04661/24087, 04661/49536

Immer auf d. Suche nach günstiger Software für Amiga 500 (Spiele, Mega-Demos, Grafik). Holger Helmprecht, Am Sonderbach 21, 6148 Heppenheim

Suche: f. A1000 RAM-Erw. auf 1 MB oder 512 KB. Tel. 04521/6667

Suche: Populous, Sim. City Oil Imperium u.A. Bitte möglichst billig (Original + Anl.). Tel. 089/7237684 (Mo.-Do), 08533/2378 (Fr.-So.), ab 18 Uhr

Verkaufe Originale! AAARGH, Jeanne D'Arc, War in Middle Earth, je 40 DM (NP 65 DM), Heroes of the Lance 65 DM Zusammen 175 DM. Tel 040/7427969

Stop do ya want to swap cool Demos & Source-Codes? Yeah? Then Phone 07681/3390, Olaf Beginners are also welcome, only legal Stuff!

Amiga Originale: z.B. Great Courts, UMS, Ferrari Formular 1, Fast Break, Kick off, Gridiron usw. für je 20 DM, wegen Systemwechsel zu verk. Mehr Infos, Tel. 0613171252

Amiga 1000, 512 KB inkl. 2. Floppy, 1010 Kickstart + Workbench 900 DM. H. F. Nolden, Am Tambours-Kreuz 9, 5000 Köln 90

Amiga! Super-Angebot Spiele-Pakete aus dem Public-Domain-Bereich für den Amiga. Liste bei: B. Eschenbroich, v.-Eichendorf-Str. 51, 8910 Landsberg

Suche Pirates, Sim City, Ultima 5, Pool o.R., Chaos strikes back, Bloodwych, Starflight, Rings of Med., sowie Magn. Scroll Adventures, 0771/61839, Jürgen

Softwaretausch unter Tel. 0911/611075, von 18 bis 19 Uhr, zuverlässig und schnell!!

Verkaufe original Commodore Amiga-Mouse, VB 200 DM (nageineu) und Krone-Spielautomat, VB, Tel 02389/79968

Verkaufe Orig. Amiga Soft: Indy (Adv.) 45 DM, The Kristal 45 DM, Dungeon Master (1 MB, dt.) 40 DM. An: Rudi Danner, Landsberger Str. 285, 8000 München 21

Verk. orig. TV Sp. Football, Hardr. je 50 DM, zus. 80 DM. Suche billig Digitalis. f. Amiga 500. Addr.: Ingo Horn, Kessenstr. 18, 6340 Dillenburg 2

Infocom- und M. Scrolls-Adventures gesucht. Amiga u. C64. Möglichst billig und mit allen Beilagen. F. Hofmeyer, Westerfeld 115, 4459 Emlichheim

Verk. Full Metal Planete, Bloodwych, Rings of Medusa (orig.). Preis VB od. Tausch gegen Battlehawks 1942, Dungeon Master, deutsch, Hillsfar (dt.). Tel 06441/51883

Suche zuverlässigen Tauschpartner, auch Anfänger, schreibt oder ruft doch mal an. Torsten Lewandowski, Heinkenborsteler Weg 53, 2353 Nortorf

Suche Amiga 500 + Farbmonitor + 512-KB-Erweiterung für unter 800 DM. Bitte keine defekten Geräte! Daniel König, Tel. 0211/431012, ab 20 Uhr

Hey, Amiga Freaks! Ich tausche neuste und beste Soft für den Amiga. Habe über 600 Disks. List bei: Roger Menzer, Rhönstr. 11, 6107 Reinheim 5

Ind.-Jon.-Adv, Maniac-Mansion, Kult, Zack McKracken, Dung.-Master, Ooze, Captain Blood, Holiday-Make, New Zealand zu verkaufen. Originale, kompl., dt., Rainer 07657/296

Orig. Exolon, Sadcat, Spaceport, Netherworld, Streetgang, Final Mission, Elevator, Crystalhammer u.a. Zus. 50 DM! H. Neuhaus, Tivolistr. 11, 7800 Freiburg

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Kaufe + tausche für Amiga 500 und C64 Soft. Habe immer neueste Soft. Ruft heute noch an und verlangt Holger. Call 04925/1777 bis bald

Verkaufe Original F-16 Combat Pilot für 50 DM + Versandkosten. Tel. 07331/67684 (nach 19 Uhr anrufen)

Suche Amiga-Freaks! Vor allem aus dem Offenburger Raum, zwecks Software-Tausch. Write to: A. Hüschle, Aug.-Friedr.-Str. 7, 7602 Oberkirch, No Loosers!!

Suche Originale: Populous, Sim City, Elite, It came from the Desert & Anwendungen! J. Braun, R-Vosgerau-Str. 33, 2330 Eckernförde, nur schriftlich!

Suche Tauschpartner für Amiga-Soft. Schickt Eure Listen an: Sören Peters, Glashütter Weg 68, 2000 Norderstedt

Tausche mein 2 Monate altes RVF Honda gegen ein 100%iges Indiana Jones and the last Crusade. Wenn möglich, deutsch. Tel. 06581/4061

Suche preisgünstig Amiga 500 mit Monitor. Angebote an Thomas Wollesky, Theresienstr. 42, DDR-7021 Leipzig

Original Amiga Spiele: Populous, Indy 3 (Adventure) DT, Falcon F16, Hillsfar dt. je 35 DM, Komplett + Bonus 130 DM. U. Falk, Puchbergerweg 13, 8393 Freyung

Verkaufe Devpac-Assembler, neueste Version. Einer der besten Assembler für Amiga. Preis VB. Adr.: Barnhardt, Freiberger Str. 66, DDR-4780 Lippstadt 5

Devisenarmer Freak aus der DDR sucht Amiga zum Schleuderpreis. Max Schmidt, A.-Neuber-Str. 41, Karl-Marx-Stadt 9051

Amiga. Schickt Eure besten Sounds u. Demos an: S.P., Franckestr. 11, 3380 Goslar. 100% back. No Disk, no answer! Schickt Eure besten Demos! Nur legal!

Kaufe Amiga Originale. Suche u.a. R-Type, Ishido, Microprose Soccer, Gunship, Elite, F18 Combat Pilot, Driller, Fish, Blood Money, Pac Mania. Tel. 0519112923

Stop! Habe super Seka Sources z.B. RSI Ackerlight, Tip usw. Nur 3 DM pro Disk! Alles PD! T.N., Mainzer Str. 6, 6551 Hackenheim! Rückporto!

Suche Tauschpartner. Schreibt an: Fred Holz, Westender Weg 65, 5804 Herdecke

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga-Spiele. (Ich verkaufe auch Spiele). 100% Antwort, Thomas Allespach, Friedrichstr. 42, 6922 Meckesheim

Software
Südtiroler Amiga-Club (Italy) sucht Tauschpartner aus aller Welt. Schickt Eure Listen an:
A. Mair, Segantinistr. 20, 39100 Bozen

Powerdrift, Wonderboy 2, Speedball, Thexder, Cabal, Three Stooges, Bubble Bobble, Hard Drivin+vier Weitere Games f. 400 DM. zu verkaufen. Tel. 08376/8232

Austria
Suche zuverlässige Tauschpartner für Amiga-Soft. Schreibt an:
Harald Jungwirt, Rapoldeck 28, A-3335 Weyer

Kaufe und tausche Amiga-Games. Send Lists to: Jörg Engesser, Weidenstr. 72, 2940 Wilhelmshaven. Be fast!!

Wer verkauft gebrauchten Amiga 500? 100% intakt! Kann leider nur bis zu 300 DM zahlen! Preisvorstellungen an Holger Hilbig. Tel. 0931/44947, ab 20 Uhr

Adventure und Rollenspiel-Freaks gesucht (auch Programme, z.B. Infocoms). Tel. 02622/535674, Unger Wolfgang, Günserstr 3b, A-2700 Wr.-Neustadt

Suche Tauschpartner für Amiga-Soft. Call 0911/836958, Alexander. Nur bis 19 Uhr

Suche Tauschpartner für Amiga PD-Software und original Spiele zu kaufen. Suche gebrauchten C64. Wolfgang Ribke, Mittelstr. 35, 4430 Steinfurt

Amiga. We are searching for Contacts (Beginners can buy). Phone 040/484540

Suche Amiga Kontakte im Raum Krefeld zum Austausch von Tips + Programmen. Tel. Krefeld/736112, Marc Gossens, Am Porthspick 89, 4150 Krefeld 29

Rollen- und Strategiespiele (Amiga, orig., alte und neue) z. B. Times of Lore + Windmaker + Hillsf. + North & S. + Stellar Crusade uva. Ruft an: Tel. 04127/1567 (Timo)

Verkaufe Originale für Amiga: Garrison, Fugger, Taekwondo, Elite, K-Seka (alle dt. Anleitung). Peter Riedlberger, Tel. 08251/3898

Suche dt. Anleitungen zu Carrier Command, Silent Service, Populous. Zahle für jede bis 10 DM (auch Kopien). Frank Backs, Dornröschenweg 66, 4530 Ibbenbüren 2

Originale: Power Drift (40 DM), Ballistix (30 DM) Continental Circus (30 DM), Virus (20 DM). Return to Genesis (20 DM), Populous Data (20 DM). Tel. 06822/7417, Lars, ab 14.4.90

Demos
Write for Demoswapping to: Postfach 3342, 6500 Mainz. Keine Raubkopien, 100% Antwort

Verkaufe PD für Amiga, riesige Auswahl. Liste bei: Michael Möller, Sanderstr. 16, 2843 Dinklage, Tel. 04443/2457. Suche preiswert Originale

3,5-Zoll-Disketten (No Name, 2DD, mit Etiketten und Garantie, 100% error free) für nur Sfr. 1,20 per St.! Bernhard Wespi, Leimenstr. 45, CH-4105 Benken

SEKA-Sources, Intros, Games, Soundtracker Songs, Samples, Tools, Intromaker, Magazine, Kickstarts. D. Tess, Markward 20, 6747 Annweiler, Germany

Lösungen für Amigaspiele z.B. Populous, Larry 1-3, Space Ace, Kult u.v.a. für je 5 DM + 1 DM Porto. Liste für 1-DM-Briefmarke. MM Böhmeweg 11, 3032 Dorfmark

Suche Kontakte zu anderen Amiga-Usern. Schreibt mit Liste an: Jann Rodenbäck, Münkenlander Weg 6a, 2943 Esens

Tausche Software. Timm Irrgang, Eichenstr. 86, 4500 Osnabrück, 0541/127237

Verkaufe original F-16 Combat Pilot mit deutschem Handbuch gegen Gebot. Schreibt an: W. Schicker jun., Kirchplatz 16, 8370 Regen

Suchen Grafiker, Musiker für unser Programmierteam. Evt. im Raum Neuss/Düsseldorf. Lorenz Fleischhauer, Münchener Str. 22, 4044 Kaarst 1, Tel. 02101/68779

Verkaufe orig. Falcon. Suche Tauschpartner für Amiga. Schreibt an: Andre', Schutternstr. 25, 7631 Kürzel

Verk. orig. Manhunter N.Y., Super Wonderboy, Paperboy, Dragon Ninja, Dragon Spirit, Freedom, Robbeary, 4X4. Suche Software. Tel. 06473/1430 (Patrick)

Suche Tauschpartner für Amiga. Tel. 0911/863489, ab 22 Uhr, Andi

Verkaufe Amiga-PD! Fast alle Serien! Supergünstig! Gratisliste bei Kai Lipphardt, Goethestr. 13, 3507 Baunatal-1, Keine Telefonanfragen

Tausche original Games gegen andere Orig. Battle Chess, Indiana-Jones-Adventure u. Kult. Tel. 05233/5075

Contacts wanted
Suche Leute zum Tauschen.
Schickt Eure Listen an: Gerhard Saric,
Asamstr. 3, 8000 München 90, — See you

Verk. Originale: Elite 35 DM, Sim City 35 DM. Suche GfA-Basic-Compiler, V3.5, außerdem »Entsorgung« von Computerschrott. Tel. 05821/2942, ab 5 DM

Suche Amiga-Games, z.B. Bal. of Power (20 DM), Bundl. Manager, Sim City, usw. Schreibt an: Michael Knappik, Grünwalder Str. 170, 8000 München 90

Suche oder tausche Software für den Amiga. Angebote schriftl. mit Liste an: Federico Belotti, Veia Tgaplottas, CH-7460 Savognin

Schüler sucht lauffähigen Amiga 2000, möglichst günstig. Dominik Braunschweig, Bündtenhagweg 1, CH-4423 Hersberg, Schweiz

Verkaufe Originale: DevPac V2.1, Amiga-Assembler-Buch für 140 DM. Great Courts 50 DM, Chrono Quest, Ooze je 40 DM. Rufen Sie an: 0711/378855

Call the German Supreme HQ, BBS under 06208/1442. Board Royal, 2400-38200 Baud. 24h/Day! Your Sysop: Megadeath

Suche billigen Amiga oder PC. Habe Geld, kann aber auch geschenkt sein. (Haha), schnell anrufen! Call: 05282/8100

Verk. Balance of Power 40 DM, Firezone 30 DM, Das große C-Buch 40 DM, Amiga für Aufsteiger 25 DM. Tel. 02871/6611

Suche Rollenspiele (Drakkhen/Legend of Faerghail usw.). Biete dafür andere zum Tausch (z.B. Hillsfar). Tel. 02641/24192, Jörg

Verkaufe original Windwalker (ganz neu!) für 60 DM! Schreibt an: Dominik Meinhard, Peter-Weyer-Str. 2, 6500 Mainz 42

Ich habe einen A2000 und suche Bücher für Amiga & PC/AT/XT. Kann leider nur bis zu 10 DM zahlen (pro Buch). Tel. 02173/72759

Ich suche den Spielklassiker Loderunner für IBM-PC oder Amiga! Zahle gut. Tel. 07251/4654, Jürgen

Verkaufe orig. Soft für Amiga. Sehr günstig: Sim City Fr. 45, North and South 35.— u.v.m. Liste anfordern. Alles neu! The Ghost, Am Stausee 27, CH-4127 Birsfelden

Originale: Elite 50 DM, Xybots 40 DM, Roter Oktober 40 DM, Xenon 30 DM, Handball 30 DM, Genesis 30 DM, Goldrunner 30 DM, Rallye M. + Phalanx + Sp. Ba. 30 DM. Tel. 05532/5906

Amiga! Suche Tauschpartner für Amiga Original-Spiele. Schreibt an: Mike Lütjens, Artlenburger Landstr. 24, 2126 Adendor, Tel. 04131/18637, ab 15 Uhr

Verkaufe Bloodwych, Oil Imp. je 35 DM, Extra Time (Kick off) 20 DM und Rings of Medusa 45 DM. Suche Ult ma IV für 20 DM. Melden unter 07142/43387 ab 18 Uhr

Seka Freaks! Tausche Seka-S. für den A500. Schickt Eure Listen, Disks etc. an: Ch. Kaufeisen, Lindenstr. 17, 7603 Oppenau. Bei Disks 1000% Antwort!

Suche Amiga 500 mit Monitor 1084S. Biete viel! (Tausch) Tel. 0571/52568, Sven

Amiga. Verkaufe und tausche Utilities, Demos, Intromaker, Soundtracker usw. Nur PD-Stuff. Suche Devpac-Sources. Tel. 05468/1055, ab 15 Uhr

Ich suche Amiga-Gamer, die die neueste Soft tauschen wollen! Suche Rollenspiele! Stefan Leuenberger, Käppelihofstr. 4, CH-4500 Solothurn

Verkaufe wegen Systemwechsels »Terrorpods« (25 DM). Tel. 0221/7122984, Michael verlangen

Verk. MidiMagic, Indy-Adv., Burstnib. 200 DM-40 DM-40 DM. C64 II, 1541 II, Bücher, 100 Disks u. Box, EPR.-Brenner, 4 orig. Sp.-Disks, für nur 400 DM. Freitags ab 18 Uhr, bis sonntags, Tel. 06231/7698

A2000 B, FD 3x3,5 Zoll, 1x5,25 Zoll, 20 MB-HD, XT-Karte, Monitor 1084, Multifunkt.-Board, SW, Bücher. VB Sfr. 4900. M. Erkenbrecher, St. Gallen, CH, Tel. 071/231631

Verkaufe original Spiele. It came from Desert (1 MB) für 60 DM, Buffalo Bill's Rodeo Games für 40 DM. Tel. 08441/6783

Tausche Amiga-Software, habe neue Sachen. Also, ruft an: 0651/719776, bin zuverlässig

Ver. orig. Amiga-Spiele und Bücher z.B. Lords of Reising S., Elite, C- und Modula-Bücher. Schreibt an: Holger Pruin, Weserstr. 23, 2956 Moormerland

Verkaufe nagelneuen, ungebr. Amiga 500! Original verpackt, VB 650 DM, kann evtl. geschickt werden. Tags: 07266/2857, Thorsten verlangen. 06226/1799

Ich suche Tauschpartner für Software am Amiga 500. Tel. 066671/514 aks for Hendrik, call fast of never

Suche Amiga 500 oder tausche gegen C64 mit Disk (110). Zahle 300 DM dazu. Tel. 0203/404336, fragt nach Ozan G.

Ich verkaufe Originale, Amiga Spiele: z.B. Power Drift, Turbo Outrun, Galaxy force, Xybots, für jedes nur 35 DM. Ruft einfach an: 06063/2311 (Oliver)

Suche Tauschpartner auf A500 im Raum Kiel. Habe Drakkhen, TV Sports Basketball, F-18 Combat, F-16 Falcon und vieles mehr. Tel. 0431/527038, ab 15 Uhr

Su. Strategie + Rollenspiele (AD&D/Ultima/Starflight usw.) Verk./tausche Roadwar 2000 (nur Orig.) Tel. 09339/592 tägl. ab 17 Uhr (Matthias)

Verkaufe für den Amiga das orig. Spiel Indy3-Adventure kompl. in deutsch mit kompl. Lösung für 55 DM. Ruft an! Tel. 09544/1241 (Sven)

Verkaufe Public Domain Buch 1+2 sowie sehr viele Computer Zeitschriften. Magiera Kai, Tel. 07633/2619

Suche Seven Cities of Gold, TV-Sports Football, Microp. Soccer, Legend of Blacksilv. Volker Kilthau, Paradies 16, 7173 Mainhardt

Wer Kontakt zu mir aufnehmen will, schreibt an: Th. Prosch, Pfaffenschwendt 10, A-6391 Fieberbrunn, Austria

Verkaufe: Amiga-TV-Modulator für 20 DM, +ASM-Hefte (Jahrgang 88/89). Nähere Info bei: ngo Biesenthal, Amselweg 8, 7204 Wurmlingen, Tel. 07461/76636

Suche Tauschpartner für A500. Schickt Liste o. Disks an: Frank Oppel, Mainuferstr. 27, 8702 Zell a. Main

Wer hat Top-Soft für Top-Preise? Sendet Liste an den Schweizer Amiga-Freak: Jürgen Tetzlaff, Würzenbachmatte 32, CH-6006 Luzern

Suche deutsche Anleitungen für Amiga-Games. Nur gegen Bezahlung (kein Tausch von Games). Angebote nur an Tel. 0911/618272, ab 19 Uhr

Verk. Pool of Radiance 20 DM, Project Firestart 20 DM, Harcon + Last Duel 10 DM, Marauder 15 DM (Disc). Mike Bergmann, Albtalstr. 16, 7822 St. Blasien

Tausche Demos und Public Domain bis IBM! Ruft an! Tel. 02166/89093. Daniel. Keine Raubkopien! D. Ritter, Hölderlin 15, 4050 MG-2

Suche alte Infocom-Spiele z.B. Lurk. Horror, Station F., Holl. Hid, f. Amiga, original verpackt. F. Loeffler, Lindenstr. 6, 6424 Ilbeshausen, Tel. 06643/1551

Only new Soft! Bin interessiert an Lösungshilfen aller Art. Write to: Stefan Simmler, Fischermätteliweg 5, CH-3400 Burgdorf, Schweiz

Verkaufe für Amiga: Gee Bee Air Rally für 50 DM, Barbarian für 50 DM, Backlash für 30 DM, Bad Cat für 40 DM. Tel. 030/4324176

Suche Anleitungen für Falcon, Interceptor u.a., tausche Software, bin gut bestückt. Angebote an Peter Hartmann, Dorfwiese 3, 7901 Bauendorf. Danke

Megapack, der Basic-Kurs auf Disk für alle Anfänger. Mit Beispielprogrammen + Anleitung für lächerliche 10 DM, bei IRN, Amselweg 16, 7454 Bodelshausen

Verk. orig. Indy3 ADV 40 DM, Zak McKracken 40 DM, Holiday Maker 70 DM, Fugger 30 DM, Ports of Call 45 DM, alle kompl. dt. Jan-H.P., Segeberger Ch. 250a, 2000 Norderstedt

H Freaks. I'm searching for cool guys with cool stuff, only news and no beginners. Phone me: Ted, 040/869982

Tausche Space Quest3 oder Xenon2 gegen Codename, Iceman oder Manhunter2. Tel. 09131/601060

We're selling best Demos 'n Demomaker + cool PD-Tools. Call: 07225/74999 (Gregor) or send Disk for swapping legal stuff: Celeste, Lachwiesenweg 14, 7560 Gaggenau

Alpha-Flight-Apology
Write to this Adress: P.O.Box 049403C,
7012 Fellbach, Stuff is new!

Suche Seka-Sources + Tools! Habe viele Tool-Disks zum Tausch! Markus Eichner, Lorenz-Sandler-Str. 4a, 8650 Kulmbach

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga-Soft. Liste an Matthias Richter, Blankenhainer Str. 16, Antwort 100%! oder Tel. 030/7112985

Verkaufe Amiga Originale: Indy3 40 DM, Larry2 60 DM und Zak McKracken 35 DM. Tel. 0241/75483

Suche PD-Tauschpartner für Utilities-, Sound- und Grafik-Disks. Wer kann Musik Digis erstellen? Marco Kissel, Alkenerweg 35, 5401 Oberfell

Verkaufe Indiana Jones 3, The Adventure, gegen Höchstgebot! Tel. 02173/64532 (Amiga)

Biete Kings Quest I, II, u. III gegen Indiana Jones Advent. (Originale). Tel. 08142/12670

Verkaufe für Amiga! Original Amiga Tools für 30 DM (NP 50 DM) und original Circus Attractions für 40 DM (NP 70 DM). Call: 06232/94731

Verkaufe!
Jagd auf Roter Oktober (dt.), Star Wars, The Empire Strikes back für je 25 DM. Tel. 08152/78350, nach Martin verlangen

Achtung! Kaufe Amiga-Soft! Zahle pro Game oder Disk bis zu 40 DM! Nehme die Games in großen Mengen ab! Tel. 06103/85138, Patrick verlangen

Hi Freaks! Ich suche und kaufe neue Software! Schickt Eure Listen oder Disks an: Sandro Schweizer, Oberfeld 76, CH-4922 Thunstetten/Be

Tausche/Verk. Indy3 ADV, Gunship, Dungeon M., Popolous, Sim City, Pacmania, Minigolf+, Winter Olympiad'88, TV SP Footb., nur Originale! Tel. 04202/70642

Suche Gunship, Elite, Kult, Xenon II, Rca-Rally, Falcon F16 + Miss., R-Type, RVF Honda, GP Circuit, Battle of Britain nur dt./kompl. dt. Becker Text + Super B. Tel. 06244/5217

Suche billig Space-Quest I&II (Original): R. Koplin, Rundstr. 8, 7476 Schwenningen

Verkaufe Originale: Populous 40 DM, Falcon-F16 50 DM, Swords of Twilight 40 DM. Oliver Lukaszewski, Anemonenweg 8, 4630 Bochum

Warrior is searching for real cool Contacts! Call: 040/6413337 (swapping and selling)

Tausche Chambers of Shaolin gegen Triad Vol II. Tel. 07026/5875, Robert verlangen

Suche Tauschpartner für Amiga. Habe Rings of Medusa und vieles mehr. Suche noch Pirates. Nur legal. Tel. 02203/39375. Bis bald

Suche Tauschpartner für PD-Software. Keine Raubkopien! Thomas Stöckl, Königsberger Str. 3, 8481 Altenstadt/Wn

Hi Amiga-Freaks! Tausche Software für A500. Schickt Eure Listen an: W. Fleischer, Allee 4, 4930 Detmold. Antwort 100% gewährleistet

MS-DOS-PCs

Verkaufe original MS-DOS-Games: Sim City 5" 40 DM, Colonels Bequest 3" + 5" 60 DM, Bombuzal 5" 30 DM. Tel. 07031/43436 (Michael)

Suche Starflight 2 + Indy 500 + Dungeon Master. Tausche/verk. Indiana Jones Adv, Outrun, SQ3. Tel. 07223/21589, bis 16 Uhr. Achtung! Keine Raubkopien!

Verkaufe Sim City für PC, auf 5,25 Zoll, für 50 DM. Original mit original Packung, Codeliste und deut. Anleitung. Contact by 02105/2864, Jan (Sa. 18-20 Uhr)

Kaufe und tausche original Spiele für meinen PC (keine Kopien). Liste an Willi Hofbauer, Wittelsbacherhöhe 518, 8440 Straubing

Biete PC-Orig. F15 II, Jetfighter, Larry 3, Indy 3, Bomber, F16-C.P., Pirates, Manhunter 1, CPT Blood, usw. Preis VB. Joh. Schmucker, Planckstr. 19, 3400 Göttingen

*** IBM ***
Suche Tauschpartner für die neueste Soft. Infos für 1 DM Rückporto bei N. Küchler, Steinbock 12, 6921 SNH-Dühren

Verk. original Ghostbusters 2, 60 DM. Oskar Zellner, Propsteistr. 142, 8500 Nürnberg 60

Superangebot! MS-DOS-Spiele: Chessmaster 2000 35 DM, 4 Soccer (4x Fußball) 30 DM, Footbal. Manager II + Expansion-Kit 40 DM. 0221/731587

Suche für den Schneider Euro XT Programme (nur Originale). Angebote an: A. Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin, nur schriftlich.

Kaufe Spiele für PC (5,25), nur Originale! Mit Anleitung! Schickt Eure Angebote an Alexander Haberl, A-3161 St. Veit/Gölsen

Verk. orig. Heros Qu 60 DM, M-1-Plat. 75 DM (PC). Red St. R 40 DM, Curse Az.B. 45 DM, Gunship 30 DM, Hillsf. 40 DM (alle C64). Suche Spiele f. PC. 0871/31793, Römerf. 4, 8300 Altdorf

Their Finest Hour. Test in 12/88, Wertung 88 % 3.-bestes-PC-Spiel (s. 3/89). 3 Monate alt, für 45 DM, bei Sascha Däuber, 07946/8945

Billige Originale!
Alle Sierra-ADV, sowie Def. of the Crown, Flight Sim III in 5,25. Oil Imperium in 3,5. Christoph, 089/6099304

Suche Tauschpartner für PC. Schreibt bitte an Ralf Just, Otto-Hahn-Str. 2-4, 7315 Weilheim/Teck

Verkaufe Police Quest (40 DM), Space Quest 2+3 (40/55 DM), Pool of Radiance (50 DM). Ruf an unter 07032/74018 (Reinmar Kneissle)

IBM-PC: Gelegenheit! Orig. Verp. WordPerf. 5.0, 399 DM! Scientex 399 DM! Ferner Strategie und Rollenspiele für PC. Tel. 09131/205520 (Hartmut)

Hillsfar 30 DM, Dont go alone 30 DM, Colonels Bequest 50 DM, Ad lib Soundkarte m. Composer-Software 300 DM, TextMaker 2.01 150 DM. Tel. 069/612492

Suche für IBM Spiele: Populous, dt., Iron Lord, Oil Imperium. Zahle für jedes Spiel 40 DM. Nur Originale. Tel. 09181/20796 (Michael) u. North & South

Verkaufe Oil-Imperium. Verpackung ist sehr gut erhalten, für HGC, CGA und EGA. Tel. 09128/13025

Suche Xenon II, Sim City oder Their Finest Hour, möglichst günstig oder tausche gegen Zack McKracken u. Grand Prix Circuit. Tel. 089/6133365

Suche Tauschpartner für IBM-kompatible Spiele. Schreibt an Dirk Poggensee, Hauptstr. 37, 2401 Heilshoop, Tel. 04506/320

**** MS-DOS-Games-Club ****
Info: Tel. 089/3618339

Verkaufe PC-Spiele z.B. Menace, SQ2 usw. pro Game 30 DM. Tel. 08803/2680. PS: Suche ältere oder neuere Versionen der Adlib-Jukebox (habe Version 1.5). Georg Stallmayr, Starenweg 8, 8123 Peißenberg

Verkaufe Originale für PC, z.B. Indiana Jones (Adv), etc. Tel. 0201/712284 (Björn, ab 17 Uhr), Kontakte erwünscht

Verkaufe für PC: Falcon, Time-Bandit, Larry III, Arkanoid, Rockford, Metropolis, Wall-Str., Wizard, Starglider, Wizzball. Tel. 09341/4644, nur Originale

Bauen Sie Ihre Heimatstadt! Sim City Landscape Editor 30 DM, für EGA-PCs/ATs. Bernard Piller, Neaffgasse 28, A-1160 Wien, Tel. 4706479

Original Larry II (3,5 Zoll) 40 DM, Larry III (5,25 Zoll) 60 DM, inkl. Komplettlösung von: D. Ullerich, Leuschnerstr. 33, 4550 Bramsche 1, Tel. 05461/64118

Wer kann mir eine Lösung zu Leisure Suit Larry II schicken? An: Philipp Kloe, Ob der Hohlen 1, 7801 Schallstadt

MS-DOS: Verkaufe Zack McKracken und Hostages zu je 45 DM. Zusammen 80 DM! Sebastian Thiebes, Hermsdorfer D. 236, 1000 Berlin 28

Biete, Pirates 45 DM, Life and death 45 DM, Finest Hour 40 DM, King Quest1 20 DM, Tetris 25 DM, Police Quest1 40 DM, McKracken 40 DM, Man. Mansion 35 DM. Tel. 0761/74861

Tausche, verkaufe: Falcon-F16, Curse o.t. Azure Bonds, Ultima V, Wasteland, Wizball, u.a. Suche Rollenspiele! Tel. 06682/8005, Christian, ab 20 Uhr

Suche PC-Spielefreak zwecks Austausch von Erfahrungen etc. Michael Siegfeld, Rundweg 11, 2319 Selent, oder 04384/675, ab 3 Uhr, außer Montag

Suche Postspiel-Software für MS-DOS. Angebote mit Beschreibung und Preis, bitte an: Marko Wolkwitz, General-Barby-Str. 6, 1000 Berlin 51

Suche Hitchhikers-Guide auf 3,5-Zoll-Disk, zahle bis zu 50 DM, MS-DOS. Adr. Reib Denis, Autenweiler Str. 50, 7775 Bermatingen, Tel. 07544/72133

Suche Tauschpartner für MS-DOS-Spiele. Hauptsächlich Adv. und Sim. Nur Originale! Auch Lösungsaustausch u.ä. Tel. 02371/26494, zust. Daniel

Suche Kontakte für PC, wer Lust am Tauschen von Games hat, ruft einfach an. Tel. 0241/552308, Sebastian

Suche: Populous, SimCity, MacAdam Bumper (Format egal), Originale! Tausche: PD 5,25" + 3" Liste 2 DM. Hayduk, Oberhofstr. 7, 8968 Durach, 0831/61297

Biete MS-DOS-Spiele: Alles Originale! Hostages, Oil Imperium, F16-Falcon, Police Quest2. Tel. 02331/53490, Preis VB!

PC: Verkaufe das Original von Populous. Auf 5,25 Zoll, 4 Wochen alt, für 40 DM. Tel. 08450/440, Thomas

NINTENDO

Günstig! Diverse Nintendo-Module zu verkaufen, z.B. Alpha-M., Ghost n Gobl., Mario, Soccer, Donkey Kong, u.v.a. Tel. 0431/335640, M. Tham, 2300 Kiel, Yorckstr. 2

Kaufe Gameboy (nur 100% ok)! Zahle 100 DM (ohne Module)! Angebote mit Postkarte an Postfach 3712, 2300 Kiel 1. Dringend!

Ich verkaufe Zelda I, Zelda II, Super Mario Bros II usw. Thomas Vogt, Tel. 06742/4612

Suche: Metal Gear, Track u. Field II, Cobra, Triangle und Mega Man. Verkaufe: Alpha Mission, Preis: 60 DM, Kaufe Spiele nur, wenn günstig. Tausche auch. Tel. 040/666688

Verkaufe NES + Farbmonitor + 10 Spiele u.a. Gradius I+II, Zelda II, Track + Field II, Mario I+II, zusammen für VB 750 DM. Tel. 05562/6765, I. Milow, 3354 Dassel

Nintendo the Best: Verkaufe Supermario II, für das Nintendo ca. 60 DM/VB. NP 99 DM. Super Mario Bros. Tel. 0221/492866, Köln

Verkaufe die Kassetten Rad Racer u. Top Gun Preis/VB. Tel. 0202/507960, ab 18 Uhr

Ich tausche Nintendo Spiele z.B. (Metal Gear, Mega Man, Wizzard u. Warriors usw.) gegen andere Nintendo Spiele. Frank Gammerdinger, Tel. 07031/224209

Nintendo, tausche, kaufe und verkaufe Nintendo-Games. Habe Japan-Adapter. Call to: 0211/3613668, Carsten, 0211/378101, David

Nintendo
Tausche, kaufe und verkaufe Nintendo Games. Call to: 0211/378101 David, 0211/3613668, Carsten

Nintendo (PAL + NTSC, J. Adap.) + 12 Games + Sega Master + 5 Games für nur 450 DM + Porto! Ken Takeda, Rebmoosweg 75, CH-5200 Brugg! Kein Telefon, Tausch, nur komplett

Verkaufe od. tausche Nintendo-Spiele. Zelda, RadRacer, Ghosts'n Goblins, Wrecking Crew, etc. Suche japanische Spiele. Ruft an. Tel. 0211/332873, David

Verkaufe Nintendo + 2 Spiele (Ice Climber + Top Gun) nur 200 DM. Call 089/7003445 (Philipp)

PC-ENGINE

Verkaufe PC-Engine mit den Superspielen Gunhed + Chan und Chan Pal-Version. VB. Raum München. Tel. 08142/8219 oder 51336, ab 18 Uhr

Suche Spiele und Zubehör für die PC-Engine! Angebote an: Holger Soffa, Alte Heerstr. 18, 4900 Herford

*** PC-Engine ***
Nectaris, Ordyne, Sonson2, 'Galaga' 88, Dragonspirit, Motoroader, Wctennis, Wonderboy, Chan & Chan. Tel. 07741/5764

PC-Engine gesucht. Angebote an Tel. 04521/71497, Andreas

Suche Supergrafx-PC-Engine für ca. 300 DM. Suche auch Mega-Drive Games zu günstigen Preisen. Tel. 0041/058282870, ab 15 Uhr, Guido verlangen

PC-Engine mit original Verpackung und Beschreibung, 1 Joystick und TV Booster gegen Gebot zu verkaufen. Tel. 02246/5220

PC-Engine + Spiel = 350 DM! (Gunhed = 90 DM, Dragon-Spirit = 60 DM, Ordyne = 60 DM, Dungeon-Ex. = 80 DM, Space-Harrier = 70 DM)! Tel. 089/1403732, ab 15 Uhr!

Tausche u. verkaufe Games. Verk. Atari-Lynx + 3 Games gg. Gebot u. Atari-Portfolio + RAM-Card, VB. Suche Mega-Rgb. R. Hirsch, Radolfzeller 6, 8000 München 60

Ich suche gebrauchte Spiele für die PC-Engine: z.B. Galaga '88, Mr. Heli, R-Type 1+2, Gunhed und, und, und. P. Walther, Rote Bühlstr. 176, 7000 Stuttgart 1

Kaufe und tausche ständig neue und alte Module für die PC-Engine. Suche auch RGB-Mega-Drive bis 200 DM. Ruft an: Tel. 05205/70452

PC-Engine-RGB und neuen Monitor und 8 Spiele zu verkaufen. 8069 Niederlauterbach, Tel. 08442/2741

PC-Engine: Suche gebrauchte Spiele (z.B. R-Type I+II, Sonsom II, Neutopia, etc.). Zahle bis zu 50% des Neupreises. Ruft an! Tel. 04127/1567, Nicod

Suche Tauschpartner für PC-Engine. Spiele im Raum Heidelberg/Mannheim. Bitte meldet Euch bei Christian Schwarz, Tel. 06224/2442

Suche PC-Engine (RGB-PAL) evtl. mit Spielen. Preisvorstellung an: Matthias Maier, Dachsgasse 24, 7951 Eichingen 1. PS: Zahle ca. 200 bis 250 DM, 100% OK

Verk. PC-Engine (PAL/RGB) incl. 9 Module (Shinobi, Dragon Spirit, Galaga'88) + Joyst. +5-Spieler-Adapter, f. 750 DM. Tel. 0911/775771 (Stefan)

Ich biete für eine PC-Engine (PAL) 300 DM oder NES mit drei Spielen. Tel. 040/5381675 (Tom). Ihr könnt von 15 bis 18 Uhr anrufen. Sehr dringend!!

PC-Engine-RGB gesucht, auch Spiele zu kaufen oder tauschen gesucht, sowie Zubehör. Tel. 0451/42018, öfter versuchen

PC-Engine: Verkaufe R-Type 1+2, Galaga 88, Super Wonderboy je 40 DM, Sonson 2, Shinobi, Tiger Heli je 60 DM, World Court T, 50 DM. Tel. 089/155331

Suche dringend PC-Engine FAN 1/90. Außerdem Kontakte mit anderen PC-Engine-Süchtigen, im Raum OL. Tel. 04402/2997, Christian Quast

PC-Engine RGB, Color-Booster und 6 Spiele für 600 DM zu verkaufen. Nintendo, 5 Spiele, extra Joystick für 360 DM. Tel. 08395/7205

Verkaufe PC-Engine u. 3 Module. VB 399 DM. Tel. 05246/1572

Austria * PC-Engine * Austria
Verkaufe PC-Engine + PAL-Boster + Underboy II + Dragon Spirit + Dungeon Master. Preis a.A. Silvio Jenny, Tel. 05553/568

Suche dringend CD-ROM für RGB-Engine + Spiele: Shinobi P-47, R-Type II, Altered B., Ninja, Warriors + vieles mehr. Tel. 089/4701576

SEGA MEGA

Suche Spiele für Sega Mega Drive und Spiele für Nintendo! Möglichst nicht zu teuer! Tel. 030/8266452 (Dominik), ab 14.30 Uhr

Suche Sega-Mega-Drive und PC-Engine mit Spielen. Verk. Nintendo und Module. Angebote an: David Fäh, Hauptstr. 20, 7524 Zuoz (CH): 0041/72613

Sega-Mega-Spiele zu kaufen oder tauschen gesucht. Suche auch Zubehör. Tel. 0451/42018, öfter versuchen

Ab 15 Uhr: 0231/602951 (Derk), suche Sega-Mega-Drive, bis 330 DM.

Kaufe und tausche Sega-Mega-Drive-Module aller Art! Gilbert Brune, Marcq-en-Baroeul-Str. 8, 4390 Gladbeck. Tel. 02043/42309 (wochentags, ab 16.30 Uhr)

Sega-Mega-Drive! Verkaufe: Baseball, S. Thunderblade, Soccer, Altered Beast, für lächerliche 40 Sfr.! Vers. per Nachnahme! M. Martini, Schweiz, 061/871490

Software — Forgotten Worlds 60 DM und Altered Beast 30 DM. Suche Super Shinob. und OH 2. Tel. 05608/1397, ab 18 Uhr, Lars Weide

Sega-Mega-Drive gesucht. Tel. 04521/71497 (Andreas)

MD: Forgotten Worlds 90 DM, W. Cup Soccer 85 DM, Space Harrier 80 DM, A. Kidd 70 DM, CPad 45 DM, alles FP. Tel. 05069/2622

Suche für das Sega-Mega-Drive Telespielkassetten (Module). Alex Kidd, Ghouls'n Ghosts, Ken North, Rambo 3, Space Harrier 2, Super Hang on u.a. Tel. 02246/5220

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Verkaufe Sega + 10 Spiele. Suche MS-DOS-Spiele. Suche MS-DOS-Spiele-Club. Elias Kouloures, Ludmillastr. 16, 8000 München 90, Tel. 089/657592

Suche PC-Engine + Mega Drive mit Spielen + Zubehör (Joy.) Björn Golzke, Nordstranderstr. 21, 2212 Brunnsbüttel

Tausche Altered Beast für das Sega-Mega-Drive gegen ein anderes Spiel für diese Konsole. Tel. 0621/557810. Bitte nach 17 Uhr anrufen!

Mega-Drive-Freaks! Welcher Club bietet 25 Seiten-Club-Zeitung, Hotline, Lösungen und Gewinnspiele? Info: T.O., A-1090 Wien. Wähingerstr. 24/1/24

Verkaufe + kaufe Sega Mega + PC-Engine-Spiele! Call: 08208/278, fragt nach Markus

Suche für Mega Drive Altered Beast + Ken North. Tel. 08142/17369

Verkaufe Sega-Mega-Drive (4 Monate alt) + Alex Kidd + Altered Beast für 950 DM Tel 07309/3948 (Markus)

Verk. Super Thunderbl + Alex Kidd III. Je 65 DM! Zus. 120 DM! Interessenten an: J. Stevekar, Am Strootbach 8, 4450 Lingen! Mega Drive

Tausche Shooting-Gallery gegen Monopoly. Tel. 06187/25437

Verkaufe Sega-Master-Syst. +14 Spiele, Dauerfeuer+Joystickspiele: California G., R-Type, Thunderblade, Basketball usw. 650 DM/VB. Tel. 0711733908, R. Günter

Sega-Master-System + Spiele gesucht. Kaufe auch ganze Spielstände auf. Tel. 04521/71497, Andreas

Sega: Zillion II, Shinobi, Wonderboy II, Alex Kid II, Penguin Land, Choplifter, à 40 DM Nintendo: Topgun, Goonnies II, Metroid, Castlevania, Kid, Icarus. S.M.B. Zelda à 45 DM. Tel. 06103/42734

Verk. Sega Master mit R-Type, Wonderboy II, Double Dragon, Rocky, Alien S., Space H., Secret Command, My Hero. VB 300 DM. Tel. (04768) 224

Wer verkauft mir Spiele für das Sega-Master-System? Kaufe auch Sammlungen! Schreibt an: Ingo Kranz, Lilienthalstr. 11, 2870 Delmenhorst

Sega Telespielcassetten (Module) mit original Verpackung und Beschreibung von Privat zu verkaufen. Anfragen an Telefon 02246/5220

Sega Master und 38 Spiele für nur 1200 DM zu verkaufen. Neupreis 3000 DM Joe Eckhardt, Soden-Stern-Str. 4, 3500 Kassel Tel. 0561/8700618

Verkaufe Sega-Master-System + 3 Joysticks + Light Phaser + 8 Module für 500 DM. Mustafa Aydibin, Böttgerstr. 6, 6000 Frankfurt 60

Stop! Welcher Club bietet 25-Seiten-Clubzeitung, Tips & Lösungen und Gewinnspiele? Info bei: T.O., A-1090 Wien, Währingerstr. 24/1/24

Verkaufe Sega-Master-System + Afterburner + Ninja + 1 Joypad für nur 220 DM! Inklusive Hang on! Tel. 07724/3476. Suche PC-Engine-Spiele!

Verkaufe Sega-Master-System + 36 Module + 2 Joysticks und Light Phaser. VB 799 DM. NP 2900 DM. Tel. 02359/6023

Verkaufe Sega Master mit 7 Spielen z. B. Alex Kid, Wonderboy, Golvellius (+ Hang On und 2 Hebeln). Für 270 DM Schreibt an Sascha Simon, Rosenaustr. 11, 8900 Augsburg

Suche Kontakt zu Sega-Master-Besitzern zwecks Kauf/Tausch Tel 09408/559

Verkaufe meine Sega-Master-Konsole mit My Hero und World Soccer für 300 DM Suche Sega Mega Drive (billig) Melden bei: Jan Schulz, Tel 04521/5730

Verkaufe Sega (3 Monate) + 3 Joysticks (einstellb. Dauerfeuer), R-Type + T-Soldiers + Thun. Blade, Wonderboy I+II + Out Run (3 Module). VB 650 DM. Tel. 09978/525 (Martin)

Sega Master mit 6 Spielen zu verkaufen. auch einige andere Masterspiele ab 25 DM zu verkaufen oder zu tauschen Tel 0451/42018, 17 bis 21 Uhr

Verkaufe Sega Master inkl. 2 Spiele (Fantasy Zone/Alex Kidd 1) + Joystick Preis 250 DM. Tel. 05251/57322

ATARI ST

Suche Tauschpartner für ST, bin 13. Tel 08752/7716. Habe ca. 50 Games, Originale.

Verkaufe 1040 STFM + Monitor SM124 + Zubehör (Disks, Joystick, Mouse usw.) für 900 DM. Tausche auch gegen A500 mit Zubehör Tel. 0451/38190

Zu verkaufen: Atari 1040 ST mit Color-Monitor SC1224, Maus, Software, Literatur usw. Fr 1400 VB. Tel 0041(0)1 8608601

Atari ST: Demos, Spiele, News, sucht. Robert Depenbrock, Fliederweg 12, 4620 Castrop-Rauxel 100% Rückantwort. Hi to all Demomakers ST

Wer verkauft oder verschenkt ST-Spiele. Ich bin ein Spielefreak und nehme fast alles. Ich habe leider nicht viel Geld. W Schreiber, Bauhöfen 6, 2941 Langeoog

Biete ST-Soft zu Schleuderpreisen. Habe z.B. das Atari-Powerpack mit 20 Spiele-Hits! Nichts teurer als 30 DM. Ruft nach 15 Uhr bei 02401/3539 an!

Suche Tauschpartner! Atari ST. Habe neue Soft. Be fast! Tel. 02161/662248

Suche: Def. ST, TOS 1.4 auf Disk. GfA-Assembler m. Anleitung. Preis VB. Tausche u. verk. Original-Software. Hirschberger H., Obere Bachstr. 8, 8399 Kirchham

"TRS" We're searching for good Swappartners on ST! Write to: Postfach 202363, 2000 Hamburg 20, W-Germany! Beginners can buy! So far!

Verk. Originalsoftware. Indiana Jones ADV 50 DM. Rock'n Roll 50 DM, Kingsquest 1-3 je 30 DM, Dark Castle 20 DM, Bermudaproject 20 DM, u.v.a. 0201/580755, ab 17 Uhr

*** Verkaufe Atarispiele ***
Verkaufe Atari ST Originalspiele. Kaufen oder tauschen Sie ohne Gewissensbisse+Garantie. Tel 05273/5374

Suche Populous und Xenon2 für den Atari ST (nur orig.). Biete 25 DM pro Game (+Porto). Tel. 06101/89284 (Heiko), nur So. bis Di. 17-20 h

Suche: Oil Imperium, Their Finest Hour, Carry II u. III, Police Quest II, Sim City, nur Originale! Tel. 089/6126275, Michael

Kaufe oder tausche Pirates, Test drive 2, Hillsfar, Harddriving, o.ä. habe: Bloodwych Strike Force Harrier, Falcon. Tel. 0421/465499, Bernd

Suche zuverlässige Tauschpartner für Atari 520 ST. Habe alte und neue Games. Tel. 07258/1645, Rafael. 100% zuverlässig

Verkaufe, tausche + Garantie (nur Originale: Ultima IV, Leisure Suit-Babarian I, Where the time Stood still, Golden Path, Knight orc, (auch billige Packs). Tel. 05273/5374

Verkaufe Atari 2600 Konsole + Kabel + Netzgerät + 7 Games auf 4 Kassetten, kompl. 150 DM Matthias Abele, G-Weinh. 2, 8883 Gundelfingen, Tel. 09073/2007

Suche günstig Programme zum Kauf oder Tausch Listen an: Th. Link, Hohenneckstr. 1, 7530 Pforzheim

Tausche und verkaufe PD-Software für Atari ST, kostenlose Liste anfordern bei: Stefan Brandmeier, Konrad-Adenauer-Str. 8, 8300 Landshut

ST Suche orig. Solomons Key + Dungeon Master. Tausche mit Defend. o.t. Crown, Spherical Forgotten Worlds. Su. Tauschp. Su. NES! Chris, 089/482847

Suche (möglichst billig) Original Ultima 3+4. Tel. 02533/2031, ab 17 Uhr

Suche Software aller Art. ST-Spiele, Anwendungen, Tausch, Kauf. M. Tillmann, Konstantinstr. 182, 4050 M.gladbach 2, Tel. 02166/61548, 89885

Suche f. ST Finest-Hour Midwinter, Drakkhen, Full Metall Planet, Hound of Shadow, Operation Thunderbolt u.a. Tel 02406/3302. Suche Anl. zu Megapaint2

Verk. ST-Originale: STOS — The Game Creator 45 DM. Bubble Bobble, Bobo für je 20 DM, GFA-Assembler 99 DM. Andreas Gschmeidler, Ortsstr. 4, 8966 Krugzell

Suche Atari ST-Floppy SF314, zahle gut. Tel. 09403/2142

Suche Software für Atari ST. Please send your List to: Stefan Wißgott, Goethestr. 48, 4950 Minden

Suche verzweifelt die beiden ST-Klassiker Thrust u. Oids (Originale) und noch Kontakt zu STE-Usern. Martin Weidner, Birkenweg 32, 8360 Deggendorf

Wanted! ST-Tauschpartner! Suche vor allem Kontakt zu STE-Besitzern! Christian Gabler, Fasanenstr. 116, 8025 Unterhaching (auch Anfänger)

Tauschpartner gesucht! Ca. 60 Originalspiele, z.B. Rings of Medusa, Great Courts. Tauschlisten an: Jens Bullenkamp, Landhausstr. 12, 7290 Freudenstadt

Verk. Games (11) z.B. Moonw. (mit Poster), Moonpatrol, XOR, Crystal Castles, Thundercats Phone 04829/212 (Ole verlangen)

Verkaufe Populous (original) und suche billige Spiele (nur Originale). Tel. 0831/61931

Ich suche dringend das Spiel »Bubble Bobble«. Ich gebe 30 Mark für das Spiel! Wenn Ihr es habt, ruft mich unter der Tel. 05121/860959 an

Battletech (Infocom) zu 40 DM und Battletech-Brettspiel zu 30 DM zu verkaufen. Tel. 05152/51895 oder 06621/14515, Michael

Super
Atari 2600 (Konsole), komplett mit Joystick, komplett mit Modulen für 190 DM. Tel 09865/418

Suche, tausche PD-Programme, tausche orig. Hostages + Overlander gegen F16 Combat Pilot + Afterburner. G. Özdel, Haydnstr. 20, 7970 Leutkirch

Atari Schweiz Atari
Nur aus der Schweiz!
Please Call 064/811468, Rolf verlangen

Sort Master V2.0, PD, 1 MB, nur Farbe. Die alternative Datenbank, für 20 DM, mit Anl. und Up-date-Service: Soft-Works, Wismarer Str. 16, 3330 Helmstedt

Atari ST: Bards Tale 1, Bobo und Elite für je 35 DM. Indi 1, Road Runner und Major M. für je 25 DM. Alle zusammen nur 165 DM. 0821/483683

Atari ST, habe, tausche, suche nur Grafik + Sound PD. Liste anfordern bei Frank Brasche, Am Stadtpark 91, 8500 Nürnberg

Wanted: Games for ST (Sim City + Iron Lord)! — Stop — Kauf oder Tausch — Stop — Listen an - Stop — Oliver Zimmermann, Winterstr. 9, 8000 München 90

Wir haben allerneuste Soft on C64 and Atari ST! Lamer bekommen auch eine Chance. Write to: D. Klose, Am Freitagshof 23, 4250 Bottrop, Germany

Verkaufe, tausche und kaufe original Spiele. Habe Manhunter 2, Blood Money, Ultima 5, Cybernoid 2, u.v.m. B. Monien, Maccoststr. 79, 5900 Siegen 1, 0271/355297

Tausche und kaufe ST-Originalsoftware sowie PD-Software. Jens-Uwe Westermann, Weinligstr. 7, 3040 Soltau, Tel. 05191/16725

Atari ST: Suche zuverlässigen Tauschpartner. Schickt Listen/Disks an: Andreas Kirescher, Friedrichstr. 1, 3160 Lehrte. 101% zuverlässig

Suche schnelle, zuverlässige Tauschpartner für die neuste ST-Soft (100%). Contact: Stefan Holzer, Hauserberg 57, 8110 Murnau (bei Anruf Mord)

Suche Tauschpartner für den Atari ST. Habe Zombies, Wrestlings, Tetris u.v.m. Schreibt an: Alexander Haim, Büntenstr. 15, CH-8116 Würenlos

Verk. ST-Originale, je 15 DM. Vindicators, TNT, Thrust, Hawkeye, Enduro Racer, Chopper X, Jupiter Probe, Out Run, Shackled, Road Runner. Tel 0731/78634

Hey! Verkaufe meine Floppy für Atari ST. Es handelt sich um eine fast neue SF354 (1 Jahr alt). Preis: 100 DM und ein Super Game: Hostages f. 35 DM. Tel. 06352/8430

HI-ST-Freaks. Suche Tauschpartner für meinen ST. Habe tolle Games. Also schreibt schnell mit Liste an: Stefan Kogel Alter Lemgoer Weg 7, 4923 Extertal 5

ST-ORIGINALE zu verkaufen: Chase HQ, 1st Person Pinball, Elite, RVF je 30 DM. Hostages, Lombard Rally, Blasteroids je 20 DM. Tel 09342/4815

Tausche Atari ST-Games. Habe ca. 300 Spiele. Sendet eure Listen an Roman Sieber, Bachtelstr. 7, CH-8340 Hinwil

Dummköpfe seit ihr bestimmt nicht, wenn ihr mit mir Atari ST/STE-Programme tauscht! Schreibt an Nils Allwardt, Hohetorstr. 12, 2860 Osterholz

Suche Atari-SC1224-Farbmonitor! Anbieter möglichst aus Hannover oder Umgebung. Melden unter 0511/433561 (Frank)

Suche, kaufe, tausche Originale auf 520 ST. Angebot an Dennis Fandrich, Herrlichkeit 26, 2808 Syke oder 04242/4029

KONTAKTE

Anfängerin sucht Programme und Kontakte aller Art — auch preiswerte Hardware! Bolt, Einszwei neunsiebenstr. 98c, 2330 Eckernförde

Atari 2600-Joystick gesucht. Kaufe oder tausche gegen neuen Joystick! Tel. 06441/25772 (Johannis)

Suche Kontakt zu demjenigen, der mir meinen defekten CPC 6128 (Lesefehler am Laufwerk) für 200 DM abkauft (Monitor inklusiv). Tel 02734/8269 (Uli)

A-System ist serarching for some cool Members. Are you a Coder, a grafik-man or a musician then call 02955/342 (Rainer). The legal A-System

Wer hilft mir bei Pd. Quest den Betrunkenen zu verhaften? Tel. 030/8343412

Search Contacts on C64! Call 06071/43809, Dominik

Merhaba, all you Jankeez! Here the Crafty Tuerk + The Bright Briton, were looking out for fast swaps! Get in touch! Postfach 1171, 3254 Emmerthal

Tausche allerneuste PD-Soft für Amiga und C64! Schreibt an: M. Winkler, Bochumer Str. 61, 4620 Castrop-Rauxel 1

Westberliner C64-Freax sucht Kontakte mit ebensolchem aus Ostberlin zum Spielen und Soft-Tausch. Johannes Engelhart, Neue Hochstr. 48, 1000 Berlin 65, Tel. 030/4656502

Hi Freaks! Tausche neuesten C64 Stuff. Ab 1 Woche alt! Interessiert? Dann schreibe schnell an: G.P., Postfach 410250, 5300 Bonn 1

Suche in Berlin Kontakte zu Nintendo + Sega-Besitzern zwecks Kassettentausch + Hilfestellung für Alex Kidd III. 030/8528556

Suche Kontakt zu Freddy Krueger Fans. Suche Poster, Zeitungsausschnitte etc. Bitte bei Alexander, Tel 040/5234723 anrufen!

Knallharte Tips oder lockere Gametests? Auf unseren Clubdisks findet Ihr, was ihr sucht. Damocles Userclub. J. Rauh, Bauergässl, 8400 Regensburg

Suche Tauschpartner auf dem C64 und Amiga! Habe Top-Games! Schreibt an: Ulf Harder, Fassanenweg 17, 2074 Steinburg 1! Schreibt alle!

Swapper for Demos & PD-Soft on C64 & Amiga gesucht. Keine Raubkopien! Send Discs to: A. Kausmann, Melanchthonstr. 2 c, 8580 Bayreuth, The Warriors

Berlins größter Segaclub sucht Mitglieder. Service: Clubzeitung, Tips, Tricks, Hotline, Spielverleih, Preisausschreiben, usw. T. 030/6876765

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden

Amigaclub »USH« sucht noch Mitglieder! Schreibt sofort an! Postfach 38, A-4470 Enns, Austria

Amiga! Habe Games wie: Indiana Jones ADV, Populous, RVF Honda, Test drive 2, Rick Dangerous, Grand Monster Slam, Silkworm, IK+ Wien 0222/9319394, Thomas

Suche Kontakt mit Computerfans in der DDR! Schreibt an: Robert Sterff Bahnhofstr. 14, 8124 Seeshaupt West-Germany

Suche: Power Play und ASM Ausgabe 1/88 bis 7/89. Österreich, Tel. 02742/57534

Hi, here is Depode! Are you searching for a Musician? Yes? OK. Call 02241/81374 or write to: M. Kern, Lürmannstr. 13, 5210 Troisdorf 13, W.-Germany!

Suche Mitspieler für strategisches Postspiel! Middleage: Kampf um Ruhm und Ehre im Mittelalter. Tel. 08752/7661

Sega. Welcher Club bietet wirklich alles (Zeitung, Tips, Hotline, Gewinnspiele)? Wir! Info: T.O., Währingerstr. 24/24, A-1090 Wien (auch Mega-D.!)

Atari-VCS2600 — süchtiger Sammler sucht orig.-verp. Cassetten und Kontakt zu Gleichgesinnten! Tel. 02381/400136

Amiga! Suche Kontakte zu Freaks, die auch Spiele in Modula2/Assembler programmieren! Ilsa Könzig, Weingartweg 1, CH-6205 Eich, Tel. 041/991447

Kaufe, tausche, verkaufe orig. Games für Amiga + C64. Angebote und Liste an Reinhard Franz, Herborner Weg 6, 6349 Fleisbach. Suche D+D Brettrollenspiele

Suche Kontakte zu anderen C64-Usern. Sven Käs, call 06406/4670

Suche neueste Soft für C64. Besonders Sportspiele wie Bodo Illgner u. Superleague Soccer, Listen + Preise: M. Fonseca, Am Boden 19, 6301 Staufenberg 3

6 Programmierer, 2 Grafiker, 2 Musiker: Amiga/ST/PC, suchen Spiele-Programmierer, Grafiker, Musiker on ST/PC/Amiga. Murad M'Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl

Contact Apex for hot Trading. Write to (only famous guys): Thomas Warlier, Postkantoor, Postbus 99900, 7100 Na Winterswijk. Holland, Amiga

An alle MSX-User! Suche User, die mit mir tauschen wollen. Ruft an! Tel. 06409/9306, ab 14 Uhr, Sven Bremer/Biebertal

Der 1. Berliner Sega/Sega-Mega-Drive-Nintendo-Fan-Club »Double Trouble« sucht Mitglieder aus ganz Deutschland. Einmalig gut. Tel. 030/6849816

Suche Tauschpartner mit neuer Soft. Schickt Eure Listen an: T. Frankenbusch, bei Bars, Wolfgangstr. 6, 4100 Duisburg 18

Wir suchen Kontakte: tauschen, kaufen, verkaufen Soft (neue und alte). Tel. Christ 02932/37695, Tim: 02932/39193, Thorsten: 02932/32861. C64, only

Suche Tauschpartner (C64) mit Neustem A. Frewert, Elisabethstr. 5, 4780 Lippstadt (send Discs, no letter). I send 100% back!

C64. Mein C64 verhungert. Suche Kontakte zu Leuten mit neuester Software. Schreibt mit Liste an: Hilke, Theodor-St.-Str. 21, 2212 Brunsbüttel

Verkaufe: 17 Happy-Computer statt 110,50 DM für nur 55,25 DM. Martin Rembarczyk, Julius-Brecht-Str. 5, 2300 Kiel 14, (0431) 729019, nur gesamt

Wer hat die Codes für Maniac Mansion auf dem Amiga? Tauschmaterial vorhanden. Schreibt an: Achim Wölk, Beethovenstr. 8, 6551 Wallertheim

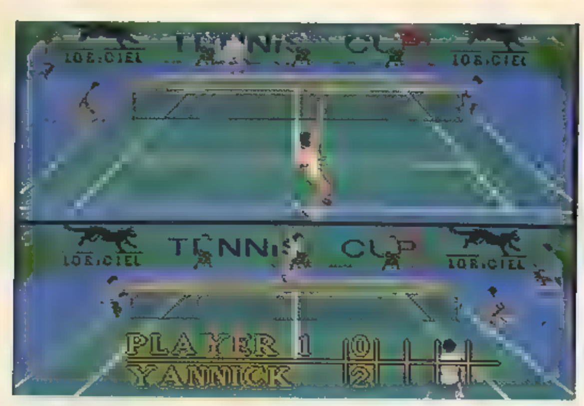
Tauschpartner für C64 ges. Habe viele Top-Games. Schickt Listen an: T. Holve, Flurstr. 8, 5828 Ennepetal

Suche zuverl. Tauschpartner für CPC-464 Cass. Habe Top-Games: Chase H.Q. Listen an: Andreas Pataky, Wengertstr. 27 8728 Haßfurt 100% Antwort!

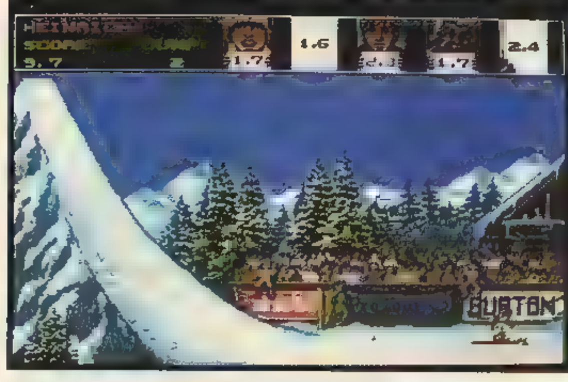
Ich suche Computerzeitschriften jeglicher Art (Power Play, ASM, Joystick etc.). Je billiger, desto besser. Angebote an: Eric Grob, Feldeggstr. 2, CH-8942 Oberrieden

For hot Amiga + C64 stuff Call 02564/32000! Only on Sunday (18—19 Uhr)! A waiting your calls, Apex (Amiga) & Double (C64)

Suche Tauschpartner (C64). Suche: Cabal, Ninja Warriors und mehr. Habe: Bomber, F-14 Tomcat, T. Out Run und alles was gut ist. Tel. 04331/42456, Timo



Für jeden Spieler eine Bildschirmhälfte (Amiga)



Die Wertungen für die Trickski-Kür (MS-DOS/EGA)

IDEEN HUI, TECHNIK PFUI

Tennis Cup

Bei "Tennis Cup" von Loriciel ist der Bildschirm gesplittet, so daß jeder Spieler konstant im Vordergrund spielt. Ihr habt die Wahl zwischen einem Freundschafts-Match, Training mit einer Ballwurfmaschine, der Teilnahme an einem der vier Grand-slam-Turniere oder dem Davis-Cup. Bis zu zwei Spieler dürfen mitmachen und auf Wunsch auch im Doppel antreten. Bei den Turnieren ist man automatisch im Feld der 32 besten Tenniskünstler. Zum Trainingspiel sucht Ihr Euch einen von 32 unterschiedlich starken Gegnern aus oder bastelt einen Tennispartner selbst zusammen. Zuvor könnt Ihr 30 Leistungspunkte auf verschiedene Eigenschaften Eures Spielers verteilen. Im Laufe der Zeit bekommt man, je nach Erfolg, weitere Punkte. Falls gewünscht, könnt Ihr ihn auf Diskette speichern. Je mehr Punkte er hat, desto plazierter kommen im Spiel die verschiedenen Schläge. Je nach Joystickstellung während des Schlagens (geschieht per Feuerknopfdruck) kann man alle bekannten Schlagvarianten ausführen und die Flugrichtung des Balles bestimmen. *mg*



Keine Frage, "Tennis Cup" ist mit guten Ideen sowie vielen Spiel-Modi gespickt und sieht auf den ersten Blick edel aus. Leider hapert's am wichtigsten, dem Tennisspiel an sich. Ball und Spieler ruckeln so schlimm über den Bildschirm, daß man manchmal nur auf Verdacht schlagen und steuern kann. Ich hatte öfters das Gefühl, meinen Gegner nicht nur mit eigenem Können zu besiegen. Entweder war er total unfähig oder ich plazierte zufällig einen unerreichbaren Ball. Schade, daß die tollen Ideen wegen der blamablen Programmierung nicht ausreichend zum Zug kommen

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Loriciels, Zirka-Preis: 90 Mark

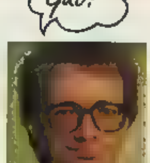
AMIGA 59 %	ATARI ST
Grafik: 66 % Sound: 66 %	in Vorbereitung
POWER-WERTUNG: 59 %	
C 64	**MS-DOS**
nicht geplant	in Vorbereitung

KEIN SCHNEE VON GESTERN

Ski or Die

Mit müden Alpin-Spirenzchen Marke Riesenslalom möge man uns verschonen: "Ski or Die" heißt das treffende Motto für Alternativ-Winterspiele. Bis zu sechs Spieler können sich in die Teilnehmerliste eintragen. Auf dem Programm stehen folgende Winterfreuden:

"Snowball Blast": Die gnadenlose Schneeballschlacht — böse Buben greifen Euch aus allen vier Himmelsrichtungen an. Ihr steuert ein Fadenkreuz, mit dem die Angreifer ins Visier genommen werden. Erwischt man ein Sternchen, hat man einige Sekunden lang Schneeball-Dauerfeuer. "Snowboard Half-Pipe": In 3D-Perspektive rauscht Ihr mit Eurem Snowboard durch eine Eisbahn. Ihr habt zwei Minuten, um durch spektakuläre Tricks viele Punkte zu sammeln. "Aero-Aerials": Trickski total vor einer strengen Jury: Sammelt zuerst Kraft für den Absprung, um dann in der Luft Salti, Schrauben und andere Sensationsverrenkungen zu schaffen. "Downhill Blitz": Die Tiefschnee-Abfahrt für Unerschrockene. "Innertube Trash": Zwei Jungs schlittern in Gummireifen talwärts. *hl*



Der Nachfolger zum Skateboard-Mix "Skate or Die" macht einen Riesenspaß. In jede Disziplin wurde spürbar viel Spielwitz und drollige Grafik gequetscht (zumindest unter EGA — mit CGA sieht's weniger berühmt aus). Schön, daß die PC-Version auch auf XTs tadellos schnell ist. Ski or Die ist eine erfrischende Mischung aus Geschicklichkeits- und Sportspiel. Spielt man alleine, kann man versuchen, die High Scores zu schlagen; im Wettkampf mit Freunden ist die Stimmung natürlich am besten. Ich kann nur hoffen, daß Electronic Arts Versionen dieses flotten Programms für andere Computer nachschiebt.



STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA	ATARI ST
nicht geplant	nicht geplant
C 64	**MS-DOS 77 %**
nicht geplant	Grafik: 77 % Sound: 53 %
	POWER-WERTUNG: 77 %

DER SCHNELLE GREG

Greg Norman's Ultimate Golf



Greg Norman persönlich führt als Spielfigur Eure Schläge aus (Amiga)

Rudelweise stürzt sich die Golfer-Prominenz aufs Software-Lager: Kaum gab "Jack Nicklaus Golf" mit der nachträglichen ST-Version ein letztes Zucken von sich, naht namhafte und schlaggewaltige Konkurrenz: US-Rasenhüter Greg Norman, als Herausgeber von Golf-Büchern und Golf-Videos bereits mediengestählt, stand Pate für "Ultimate Golf". Spötter vermuten, der forsche Name rühre von der ultimativ rekordverdächtigen Veröffentlichungs-Verspätung (knapp zwei Jahre) her. Jedenfalls hat die Golf-Simulation jetzt das Licht der Welt erblickt und frohlockt mit zwei kompletten Golf-Plätzen à 18 Löchern. Nach der Wahl von Golfplatz und Schlägerersatz (Maus, Joystick oder Tastatur) dürft Ihr im Hauptmenü erstmal Parameter satt anklicken. Ihr könnt den Einfluß von Wind, Wetter und angeschnittenen Schlägen an- und ausschalten oder einen Caddy ins Leben rufen, der Euch einen Schläger empfiehlt. Spielt alleine, zu zweit oder zu viert und meßt Euch mit Freunden oder Computergegnern. Ihr könnt Euch in den Varianten Matchplay und Strokeplay versuchen und sogar Teams bilden. Zehn Computergegner mit unterschiedlichem Handicap (Spielstärke) stehen bereit (unter ihnen der furchtbar gute Greg Norman persönlich). Ihr könnt Euch aber weitere Computergegner dazubasteln und auch die Handicap-Daten menschlicher Spieler speichern: die Golfer-Datenbank schluckt spielend bis zu 100 Eintragungen mit Spieler-Statistiken.

Während des Spiels werdet Ihr mit so ziemlich allen Tücken des "echten" Golf-Sports vertraut gemacht. Fröhlich pustet der Wind, eisern klirren Eure 14 Schläger im Gepäck und einsam landet mancher Ball in Sand oder Wasser. Durch gut getimte Mausklicks bestimmt Ihr Schlagstärke und -richtung. In einem Extra-Menü dürfen Experten außerdem einstellen, an welchem Punkt der Ball exakt getroffen wird. Ein Blick auf die Punktekarte zeigt jederzeit den ganz genauen Zwischenstand bei Euren Computer-Golf-Turnieren an. *hl*



Beruhigend, daß sich doch noch ein Programmierer gefunden hat, der bei einer Golf-Simulation eine schnelle 3D-Grafik hinkriegt. Nach dem schlafmützig lahmen Jack Nicklaus-Spiel ist Greg Norman's Ultimate Golf mit seiner fixen Grafik ein wahrer Tempokünstler. An Einstellungen und Details herrscht kein Mangel; insbesondere das Handicap-System ist gut gelungen. Freilich kommt das Programm ein bißchen spät, doch wer noch keine gute Golf-Simulation in seinem Softwareschrank stehen hat, wird sich daran nicht sonderlich stören

Gut!

So langsam hat jeder halbwegs begabte Golfspieler "sein" Computerspiel. Doch auch ein "Ultimate Golf" mit Superstar Greg Norman als Zugpferd kann das "namenlose" "Leaderboard" nicht von Platz eins der ewigen Golfspiel-Bestenliste schubsen. Ultimate Golf hat zwar einige witzige Features mehr, aber das Spielgefühl ist lange nicht so gut wie bei Leaderboard. Das schnörkellose Schlagen ist von der Steuerung her gesehen noch kein Problem. will man allerdings etwas "zaubern", ist es mit der durchschaubaren Steuerung vorbei und man verliert sich in irgendwelchen obskuren Menüs. Für sich betrachtet, ist Ultimate Golf zweifellos eine gute Golfsimulation. Wer noch kein Computer-Golf hat und auf üppige Menüs steht, der sollte ein Probespiel riskieren. Leaderboard-Besitzer dagegen können sich den Weg zum Software-Shop sparen.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

AMIGA 72%
Grafik: 70% Sound: 35%
POWER-WERTUNG: 72%

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
in Vorbereitung

MS-DOS
nicht geplant



Von der Windstärke bis zur Entfernung zum Loch werdet Ihr gut informiert (Amiga) ▶



Das Empfangskomitee auf Alpha II wetzt die Antennen (Amiga)

KÜCHENSCHABES RACHE

Infestation

Der Hintergrundgeschichten-Erfinder hat hier kräftig beim Kino-Schocker "Aliens" abgeschrieben: Eine Kolonie der Menschen auf einem fremden Planeten hat ein Problem, das jeden Kammerjäger überfordert. Eine intelligente, insektenähnliche Lebensform überfällt die Siedlung, deren Bewohner als willkommene Bereicherung des Speiseplans angesehen werden. Folge des ungebetenen Besuchs: Das Oberinsekt brütet gemütlich seine Eier aus, während der Rest der Krabbelsippe unter Mithilfe des umgepolten Verteidigungssystems die Basis kontrolliert. Schnelle Abhilfe verspricht Kal Solar, ein bewährter Agent im Dienste der Menschheit. Mit seinem Raketenrucksack landet er auf der Oberfläche der Unglückswelt. Er muß sich den Weg in die unterirdische Station bahnen und dort alle Alien-Eier mit Laserkraft brutzeln. "Infestation" ist ein funktionstasten-strapazierendes 3D-Action-Adventure. Mit dem Joystick wandelt man durch die Gegend, per Tastendruck vollführt der Held vom Dienst Aktionen wie Türen öffnen, Gegenstände benutzen usw. *hl*



"Die Eier werden heranwachsen und eine tödliche Armee herstellen:" Dieses "Game Over"-Sprüchlein kann ich fast schon auswendig, denn zu Beginn stirbt man 1000 Tode auf der Planetenoberfläche. Die müde Anleitung schweigt sich darüber aus, wo man konkret einen Lift zur Station findet auf, auf zum fröhlichen Suchen! Das Spielprinzip ist so reizvoll wie das Liebesspiel der afghanischen Termite im Morgentau. Das Ganze findet in halbwegs flotter 3D-Grafik statt, aber spannend wird dieser Aliens-Aufguß dadurch nicht. Die bösen Insekten sehen zudem recht lachhaft aus: Statt Grusel regiert Langeweile.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Psygnosis, Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 42%	ATARI ST
Grafik: 46% Sound: 31%	in Vorbereitung
POWER-WERTUNG: 42%	
C 64	**MS-DOS**
nicht geplant	nicht geplant



Des Stürmers alter Traum: freie Bahn im Strafraum (Amiga)

BILLIGES VERGNÜGEN

Italia 1990

In Bella Italia wird sich im Juni die Fußballer-Elite einen abstrampeln: Der Weltmeister-Titel steht auf dem Spiel Das große Turnier fest vor Augen beschloß das Softwarehaus Code Masters, seine neue Fußball-Simulation kurz und prägnant "Italia 1990" zu nennen. Damit hat die Ähnlichkeit zum WM-Turnier auch schon ein jähes Ende: Es gibt keinen richtigen Turnier-Modus, sondern man kickt gegen drei zufällig ausgewählte Nationalmannschaften, die der Computer steuert. Nach drei Siegen in Folge seid Ihr Weltmeister. Zwei Spieler können auch freundschaftlich gegeneinander antreten Je nachdem, ob der Joystick bei einem Schuß nach vorne, hinten oder in die Mitte gezogen wird, zischt der Ball flach, normal oder hoch von des Schützen Stiefel. Die Schußstärke hängt davon ab, wie lange der Feuerknopf gedrückt wurde. Als putziger Bonus hat sich ein Fußball-Trainingsprogramm auf die Diskette verirrt. Hier absolviert man mit einfachen Joystick-Bewegungen so aufregende Übungen wie Liegestütze oder Quer-übers-Spielfeld-rennen. *hl*



Das Erfreulichste an diesem mäßigen Fußballspiel ist der Preis: Knapp 20 Mark für ein 16-Bit-Programm ist wirklich fair. Leider — die Sache mußte ja einen Haken haben — läßt die Steuerung eine Menge Wünsche offen und der Spielablauf ist zu durchsichtig. Während die Amiga-Version brav in alle Richtungen scrollt, wird beim ST abrupt der Bildausschnitt gewechselt, wenn sich der Ball horizontal bewegt — Bäh! Obwohl Italia 1990 ein recht beschränktes Vergnügen ist, spielt es sich etwas besser als das viermal so teure "Bodo Illgner Soccer". Rätselhaft bleibt aber der Name: Vom Flair einer WM kommt nichts rüber

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Codemasters, Zirka-Preis: 20 Mark

AMIGA 35%	ATARI ST 30%
Grafik: 55% Sound: 34%	Grafik: 43% Sound: 29%
POWER-WERTUNG: 35%	POWER-WERTUNG: 30%
C 64	**MS-DOS**
nicht geplant	nicht geplant



"Kid" sein ist nicht schwer, zu überleben dagegen sehr (Amiga)

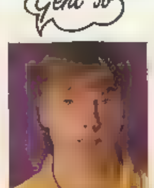
GEFÄHRLICHE LIEBSCHAFTEN

Kid Gloves

Seit dem Überraschungs-Erfolg von "Rick Dangerous" haben die gradlinigen Action-Adventures deutlich Aufwind bekommen. Der neueste Kielwasser-Schwimmer heißt "Kid Gloves" und stammt von Logotron. Ähnlich wie beim Vorbild hat man auf Scrolling komplett verzichtet und blendet von Bild zu Bild um. Auf dem Spielfeld tummeln sich verschiedene Gegner, Schlüssel, Türen, Bonusgegenstände, Geld, Plattformen, Shops, Extrawaffen und diverse Zaubersprüche, die man jederzeit einsetzen kann. Besonders zu empfehlen sind der Zeitlupe-Spruch, der die Bewegungen der Feinde verlangsamt und der "Sesam-öffne-Dich"-Spruch, der alle verschlossenen Türen in leckeres Obst verwandelt. Wer im Eifer des Gefechts durch Feindberührung ein Leben verliert, der darf fluchen: Alle bereits eliminierten Gegner sind wieder da und die in diesem Bild bereits erbeuteten Schlüssel werden abgezogen.

Es gibt fünf Levels, die sich vorwiegend in Sachen Grafik und Gegner-Anzahl unterscheiden. *mg*

Geht so



Obwohl "Kid Gloves" eine ganze Menge Extras und Zaubersprüche mehr bietet als "Rick Dangerous", erreicht es nicht dessen Klasse. Kleinigkeiten sind entscheidend; allen voran die wenig durchdachten Puzzles und die pingelige Kollisionsabfrage, die mächtig nervt. Außerdem wird das Spiel schnell ziemlich hektisch. Schuld daran ist ein frecher Plagegeist, der immer dann auftaucht, wenn man nach Ansicht des Programmierers zu lange in einem Bild verweilt. Lobenswert sind dagegen die schicken Zaubersprüche und die Shops, wo man sein mühevoll erbeutetes Geld ausgeben kann.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Logotron, Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 67%	ATARI ST
Grafik: 61% Sound: 60%	in Vorbereitung
POWER-WERTUNG: 67%	
C 64	**MS-DOS**
nicht geplant	nicht geplant



Am Tank halt' ich mich fest, die Kurve gibt mir den Rest (Amiga)

ZWEI IM ZWEIRAD

Combo Racer

Da ist es endlich: das Rennspiel, bei dem zwei Spieler im Team über die Pisten fegen können. Die Motorradrennen bei "Combo Racer" werden in einem Zweirad mit Beiwagen ausgetragen. Ist Spieler 2 dabei, darf er sich um die rechte Haltung des Beifahrers kümmern. Man kann aber auch alleine an den Start gehen und den Compagnon vom Computer steuern lassen.

Eine Rennsaison geht über acht verschiedene Strecken. Auf jeder Piste werden ganz nach Eurem Wunsch fünf bis 25 Runden gefahren. Neun Computerfahrer treten gegen Euch an. Je bessere Plazierungen Ihr erreicht, desto mehr Meisterschaftspunkte landen auf Eurem Konto. Mit einem Editor können kreative Raser außerdem beliebig viele Do-it-yourself-Rennstrekken entwerfen und speichern.

Joystick nach vorne sorgt für Gas, nach hinten wird gebremst. Links/Rechts-Bewegungen lassen das Motorrad in die entsprechende Richtung schlingern. In Verbindung mit dem Feuerknopf werden die Gänge eingelegt. *hl*

Geht so



Das ist nicht schlecht, aber auch nicht besonders gut und letztendlich überflüssig wie ein Getriebeschaden: "Combo Racer" ist ein braves Rennspiel mit flotter Grafik, aber außer dem mäßig unterhaltsamen Zwei-Spieler-Modus und dem Editor hat es nicht viel zu bieten. Steuerung und Spielablauf sind deutlich schwächer als bei der Motorrad-Konkurrenz von Micro-Styles "RVF Honda" oder Accolades "The Cycles". In Sachen Spielbarkeit schlägt Gremlins Zweier-Renner solche Renn-Gurken wie "Power Drift" zwar um Längen, aber mehr als ein Platz im Mittelfeld ist nicht drin. Netter Versuch, aber nicht mehr

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 70 Mark

AMIGA 48%	ATARI ST
Grafik: 60% Sound: 61%	in Vorbereitung
POWER-WERTUNG: 48%	
C 64	**MS-DOS**
nicht geplant	nicht geplant



Der blaue Klecks ist das mikroskopisch kleine Raumschiff (Amiga)

SCHWERKRAFT-SCHWINDEL

Dr. Plummet...

Hinter dem ebenso langen wie ungewöhnlichen Titel "Dr. Plummet's House of Flux" verbirgt sich ein Gravitations-Spielchen im Stil von "Thrust" oder "Oids". Vier Missionen mit je sieben Levels stehen zur Wahl. Mit einem kleinen, wendigen Raumschiff müssen pro Level sieben Astronauten gerettet werden. Diese treiben hilflos auf dem Spielfeld, das in alle Richtungen scrollt. Per Joystick wird beschleunigt, abgebremst und ein Schutzschirm aktiviert. Dieser hilft allerdings nur gegen den Beschuß von Feindbasen, die strategisch günstig, meist in der Nähe von Astronauten positioniert sind (je höher der Level, desto dichter das Laserfeuer). Gegen eine Kollision mit den zahlreichen Hindernissen und Wänden auf dem Spielfeld ist der Schild leider wirkungslos.

Euer schlimmster Feind ist die Gravitation, die sich von Level zu Level ändert. Mal bemerkt man sie kaum, mal wird das Raumschiff erbarmungslos angezogen. Wer an einer bestimmten Stelle nicht weiterkommt, der darf eine andere Mission anwählen.

mg

Na ja...

Eines vorne weg: Ich mag "Thrust" und ich liebe "Oids". "Dr. Plummet's ..." sorgt bei mir zwar ebenfalls für gepflegten Tränenfluß, aber nicht aus Begeisterung, sondern eher aus Mitleid mit dem Grafiker und dem Programmier-Team. Bis auf wenige Ausnahmen macht die Grafik den Eindruck, als hätte sich ein fünfjähriges Kind hingesetzt und etwas mit "DPaint" gespielt. Zeugt die Grafik wenigstens noch von einer gewissen Originalität, so bietet das Programm nichts Neues gegenüber den älteren Vorbildern. Ganz im Gegenteil, denn alle spielspaßfördernden Features bis auf Gravitation und Feindbasen fehlen.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Microillusions, Zirka-Preis: 80 Mark

AMIGA 38%	ATARI ST
Grafik: 19% Sound: 23%	nicht geplant
POWER-WERTUNG: 38%	
C 64	**MS-DOS**
nicht geplant	nicht geplant



The Untouchables

Im Vergleich zur technisch ansprechenden ST-Version bietet die Amiga-Umsetzung wenig Neues. Das Spiel zum Kinofilm "The Untouchables" (lief in Deutschland als "Die Unbestechlichen") präsentiert sich weiterhin als mittelprächtiger Mix aus vernünftigen Geschicklichkeits-Prüfungen und nervenden Baller-Einlagen. Unfaire Stellen gesellen sich dazu und steigern nicht unbedingt das Spielvergnügen. Überraschenderweise wurde die Musik verändert und klingt nun schlechter. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 80 Mark

AMIGA

Grafik: 73% **Sound: 54%**

POWER-WERTUNG: 53%



Jack Nicklaus

Auf dem Atari ST hat Golf-Profi Jack Nicklaus dieselben Tempo-Probleme wie bei der Amiga-Version: Die 3D-Grafik des Loch-Marathons braucht elend lange Berechnungszeiten, in denen man förmlich die Bäume wachsen sieht. Zudem gewinnt die Grafik keinen Schönheitspreis. Wer sich nicht dran stört, bekommt eine feine Golf-Simulation mit allerlei schmucken Details geboten. Ich empfehle lieber eine Partie mit dem Golf Klassiker "Leader Board" steinalt, aber nicht so müde. *hl*

Genre: Sport
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 85 Mark

ATARI ST

Grafik: 38% **Sound: 8%**

POWER-WERTUNG: 34%



Hoyle's Book of Games

Sechs amerikanische Kartenspiele stehen in "Hoyle's Book of Games" zur Wahl. Gegenüber der MS DOS-Version hat sich bis auf die ewig langen Nachladezeiten von Diskette nichts geändert. Dank der gesprächigen und witzigen Computer-Mitspieler werden die an sich trockenen Kartenspiele gehörig aufgemotzt. Wer keine menschlichen Spielpartner zur Hand hat, der wird sich über dieses Programm freuen. *mg*

Genre: Kartenspiel
Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA

Grafik: 61% **Sound: 32%**

POWER-WERTUNG: 62%



Super Cars

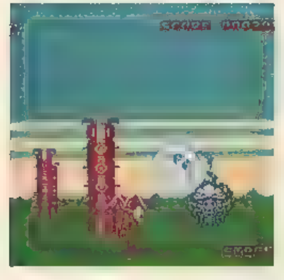
Wie nicht anders zu erwarten, halten sich die Unterschiede zur Amiga-Version von "Super Cars" in Grenzen. Das Scrolling ruckelt noch etwas mehr und die Musik klingt noch biederer. Spielerisch entspricht die ST-Umsetzung dem Vorbild. Auf etlichen Rundkursen fährt man gegen vier Gegner, kauft sich vom Preisgeld ein paar Extras für seinen Wagen und startet erneut. Kurzzeitig kann die "Super Sprint"-Variante Super Cars gefallen, doch langfristig ist der Preis von 65 Mark nicht gerechtfertigt. *mg*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 65 Mark

ATARI ST

Grafik: 24% **Sound: 33%**

POWER-WERTUNG: 44%



Space Harrier 2

Der Fluch der Technik: Dank seiner besseren Hardware-Eigenschaften ist die 3D-Grafik der Amiga-Umsetzung von "Space Harrier 2" schneller als die der ST-Version. So weit, so gut, nur spielt sich Space Harrier 2 dadurch etwas schlechter, da es nun einen Deut zu schnell und somit zu hektisch ist. Außerdem fehlen die Soundeffekte und die Musik wurde lieblos umgesetzt. Im Vergleich zum Original "Space Harrier" auf dem Amiga ist der zweite Teil ein klarer Rückschritt. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Grandslam
Zirka-Preis: 85 Mark

AMIGA

Grafik: 74% **Sound: 61%**

POWER-WERTUNG: 61%



Budokan

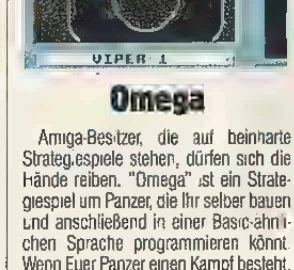
Respekt, Respekt — die Grafiken der Amiga-Fassung des Kampfsportspieles "Budokan" stehen der VGA-Grafik eines PCs kaum nach. Durch geschicktes Ausnutzen der 32 Farben gibt's kaum Unterschiede zu sehen. Spielerisch hat sich nichts geändert. Bei Budokan könnt Ihr vier martialische Kampfarten üben, Euch mit einem Kumpel prügeln und an einem dicken Wettkampf teilnehmen. Rundherum eine gelungene Umsetzung. Beachtet bitte unseren Budokan-Wettbewerb in dieser Ausgabe. *mh*

Genre: Sportspiel
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 80 Mark

AMIGA

Grafik: 80% **Sound: 59%**

POWER-WERTUNG: 75%



Omega

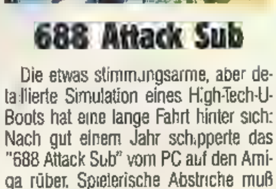
Amiga-Besitzer, die auf beinharte Strategiespiele stehen, dürfen sich die Hände reiben. "Omega" ist ein Strategiespiel um Panzer, die Ihr selber bauen und anschließend in einer Basic-ähnlichen Sprache programmieren könnt. Wenn Euer Panzer einen Kampf besteht, erhaltet Ihr Prämien, mit denen der Kampfwagen weiter verbessert werden kann. Allerdings sollten sich nur Spieler mit guten Englisch-Kenntnissen an Omega wagen, denn das englische Handbuch ist dick. *mh*

Genre: Strategie
Hersteller: Origin
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA

Grafik: 37% **Sound: 20%**

POWER-WERTUNG: 78%



688 Attack Sub

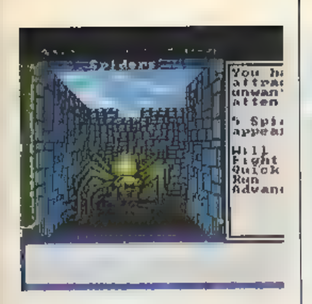
Die etwas stimmungsarme, aber detaillierte Simulation eines High-Tech-U-Boots hat eine lange Fahrt hinter sich: Nach gut einem Jahr schipperte das "688 Attack Sub" vom PC auf den Amiga rüber. Spielerische Abstriche muß man bei der Amiga-Version nicht machen und grafisch gibt's nur wenig Unterschiede zur VGA-Pracht der PC-Version. Die Nachladezeiten halten sich in Grenzen. Keine Spitzen-Simulation, aber für Freunde des Genres ein recht appetitliches Meeresfrüchtchen. *hl*

Genre: Simulation
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA

Grafik: 71% **Sound: 33%**

POWER-WERTUNG: 73%



Dragon Wars

Etwas lieblos ist die PC-Umsetzung des Fantasy-Rollenspiels "Dragon Wars" geraten. Die Grafik wurde fast 1:1 vom C 64 adaptiert – von einem PC kann man unter EGA mehr erwarten. Das interessante Spielprinzip blieb unverändert. Ein ansprechendes Programm, das den MS-DOS-Versionen der AD&D-Rollenspiele aber nicht ganz das Wasser reichen kann. Trotz Geklecker im Detail spielenswert, aber man hätte mehr aus dieser Umsetzung machen können. *hl*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Interplay
Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

Grafik: 62% **Sound: 11%**

POWER-WERTUNG: 76%



Weird Dreams

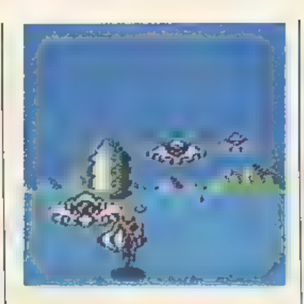
Auf dem Atari ST war "Weird Dreams" wirklich schön – das lag hauptsächlich an der exzellenten Grafik. Bei dem C 64 mußte man gewaltige Abstriche machen. Das ganze Spiel wirkt, auch wenn man die C 64-Farbpalette berücksichtigt, recht farblos. Die Knitterfalten im Spieldesign hat man leider auch nicht ausgebügelt: Die Spielfigur reagiert träge, außerdem attackieren die Gegner zu wirr. Da kann auch die 77seitige Story nichts helfen: Weird Dreams ist nur Dutzendware. *al*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Rainbird
Zirka-Preis: 50 Mark

C 64

Grafik: 62% **Sound: 55%**

POWER-WERTUNG: 53%



Space Harrier 2

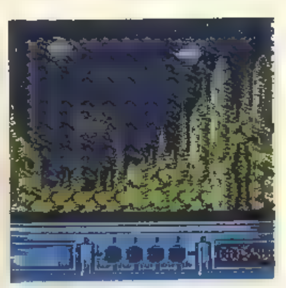
Mit den ordentlichen Amiga- und ST-Versionen von "Space Harrier 2" verbindet die C 64-Umsetzung nur noch der Name. Was da an Zeichensatz-Grafik über den Bildschirm ruckelt, ist nicht mehr feierlich. Für 3D-Spiele ist der 64er leider nicht sonderlich geeignet, und Space Harrier 2 unterstreicht diese Aussage doppelt und dreifach. Auch der hartgesottenste Action-Freak sollte dieses Programm im Regal verstauben lassen und sich lieber an "X-Out" halten. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Grandslam
Zirka-Preis: 50 Mark (Diskette)

C 64

Grafik: 22% **Sound: 43%**

POWER-WERTUNG: 17%



X-Out

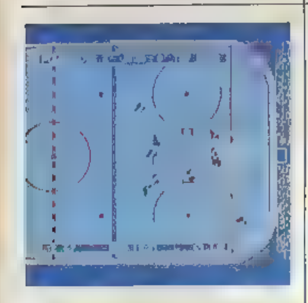
Es geschehen noch Zeichen und Wunder. Während die Amiga- und Atari-ST-Versionen des Ballerspiels "X-Out" mittleren Spielspaß brachten, ist die C 64-Version annehmbar gut. Lediglich die Schüsse pfeifen dem eigenen Raumschiffchen zu schnell um die Ohren. Alle Spiel-Elemente der Vorbilder wurden übernommen. Auch die Musik ist für den C 64 ganz toll umgesetzt. Damit ist der C 64 um ein gutes Spiel reicher, das noch lange Spaß bringt. *hf*

Genre: Actionspiel
Hersteller: Rainbow Arts
Zirka-Preis: 50 Mark

C 64

Grafik: 81% **Sound: 78%**

POWER-WERTUNG: 75%



Wayne Gretzky Hockey

Die spielerisch hochkarätige Eishokkey-Simulation aus Kanada gibt's endlich für den ST. "Wayne Gretzky Hockey" wird puckbeflissenen Atarianern ein ebenso spannendes wie kühles Vergnügen bieten. Raffinierte Steuerung und penible Regeleinhaltung heben diese Eisbombe in die Sportspiel-Oberliga. Schön, daß selbst die lebensechten Digi-Sounds bei dieser sauberen Umsetzung nicht auf der Strecke blieben. *hl*

Genre: Sport
Hersteller: Bethesda Softworks
Zirka-Preis: 85 Mark

ATARI ST

Grafik: 55% **Sound: 69%**

POWER-WERTUNG: 73%



Ferrari Formula One

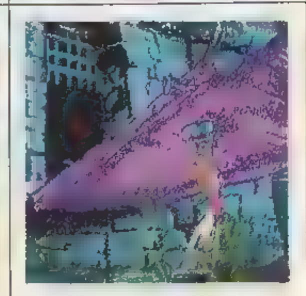
Schade: Ferrari Formula One hat den Charme eines Kolbenfressers. Technisch ist's dilettantisch aufgemacht, auch wenn die Grafik noch erträglich ist. Das Rennen selbst ist schlicht und einfach schaurig. Was nützt der aufgemotzte Motorblock und Hunderte von Spieler-Einstellungen, wenn man auf der Strecke nichts davon merkt? Wer Rennspiele mag, sollte versuchen, den Klassiker "Revs" zu erwischen. *al*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 50 Mark

C 64

Grafik: 37% **Sound: 8%**

POWER-WERTUNG: 35%



Dragons Lair

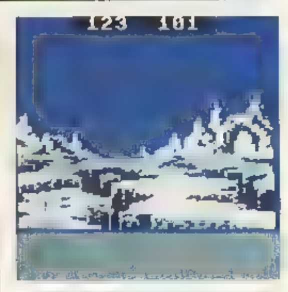
Als Mogelpackung reinsten Wassers entpuppt sich die PC-Umsetzung des Actionspieles "Dragons Lair". Allein das Mißverhältnis von Programm-Umfang zu Spielanleitung läßt Böses ahnen. Ganze 13 Disketten machen sich mit rund 4 MByte an Daten auf Ihrer Festplatte breit. Als Anleitung gibt's ein dürftiges Zettelchen. Spielerisch bleibt nur heiße Luft übrig. Nach rund einer halben Stunde dürfte Dragons Lair durchgespielt sein. Und dafür ist der Preis recht happig. *mh*

Genre: Actionspiel, Hersteller: Sullivan Bluth Interactive Media, Zirka-Preis: 140 Mark

MS-DOS

Grafik: 64% **Sound: 24%**

POWER-WERTUNG: 25%



Starflight 1

Endlich gibt es das SF-Rollenspiel Starflight auch für den C 64. Spielerisch hat sich so gut wie nichts geändert. Ihr müßt mit einer sechsköpfigen Raumschiff-Besatzung rund 500 Planeten erforschen, mit Aliens handeln, Schätze bergen und die Laser sprechen lassen. Die Grafik ist für C 64-Verhältnisse ordentlich, die Benutzerführung gegenüber der PC-Fassung ein Fortschritt. Selbst Nachladezeiten und Diskettenwechsel (eine doppelseitige Diskette) halten sich angenehm in Grenzen. *mh*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 60 Mark

C 64

Grafik: 71% **Sound: 9%**

POWER-WERTUNG: 79%

Software wird langsam rar für den C 64. Wir zeigen, ob es sich noch lohnt, einen C 64 zu kaufen, und in welche Ausrüstung man investieren sollte. Für diejenigen, die schon einen C 64 haben, gibt's eine Liste toller C 64-Spiele.

Ihr habt es sicher schon bemerkt: Gute Spiele für den C 64 werden immer rarer. Die Spiele, die doch mal neu erscheinen, sind meistens halbherzige Umsetzungen von Amiga- oder Atari-ST-Versionen. Alte 64er-Hasen können nur den Kopf schütteln, was da manchmal für ein Pfusch auf Diskette angeboten wird. Wo sind die tollen Action-, Sport-, Rollen- und sonstigen Spiele geblieben? Sehnsüchtig denkt man an "Wizball", "IO", "Summer Games 2" und "Bard's Tale 3". Allein schon wegen dieser vier Spiele lohnte es sich, einen C 64 zuzulegen.

Wir bei *POWER-PLAY* schauen ebenfalls mißmutig dieser Entwicklung entgegen. Aber wir denken uns, daß die ganzen tollen Spiele für den C 64 zu gut sind, um sie vorzeitig in Vergessenheit geraten zu lassen. Schließlich haben nicht alle C 64-Besitzer die ganzen Wahnsinnsspiele für diesen Computer. Wir haben auf den nächsten Seiten die besten Spiele der Genres "Ballerspiel", "Actionspiele", "Rollenspiel", "Simulation", "Sportspiel" sowie "Handelspiele" zusammengestellt. Falls Ihr das ein oder andere Lieblingsspiel aus Eurer Privatsammlung nicht entdeckt, bitte nicht schimpfen. Wir haben nur Spiele aufgeführt, die es noch zu kaufen gibt. Schaut Euch trotzdem in den Läden um. Oft gibt es Spielesammlungen, die das eine oder andere tolle Spiel enthalten.



Lohnt es sich noch, den C 64 zu kaufen? Schließlich ebbt die Software-Flut nicht nur auf dem Spielesektor ab. Von seiten der Spielehersteller ist das auch ganz klar: Computer wie Amiga, Atari ST und die ganze riesige MS-DOS-Welt faszinieren die Programmierer durch ihre gesteigerten Fähigkeiten mehr als das immerhin schon 7 Jahre alte 8-Bit-System von Commodore. Beim C 64 kennt man eben schon alles.

Es gibt allerdings einige gute Gründe, sich auch heute noch einen C 64 zuzulegen. Zum einen ist der C 64 ein 8-Bit-Gerät.

Tolle Spiele gibt es auch noch heute auf dem C 64. "The Last Ninja 2" (großes Bild, ist ein Paradebeispiel, für ein gutes Spiel mit tollem Sound und schicker Grafik. Auch der Kämpfer in "Turrican" (kleines Bild rechts) ist sehenswert. Um solche Spiele zu spielen, benötigt man ein System wie links abgebildet.





Damit eignet er sich von vornherein wesentlich besser, die Grundprinzipien der Computerei zu verstehen, als z.B. ein Amiga oder ein Atari ST. Diese haben zwar einen leistungsfähigeren Mikroprozessor in ihrem Inneren, dafür sind die Computer auch gleich wesentlich komplizierter zu verstehen. Wenn Ihr also einen einfachen Einstieg in die Welt der Computer sucht, ist der kleine Commodore-Computer die ideale Maschine für Euch. Außerdem gibt es noch einen weiteren guten Grund: Mit keinem anderen Computersystem schafft Ihr einen so kostengünstigen Einstieg wie mit dem C 64.

Für alle, die noch keinen Computer besitzen und mit dem C 64 liebäugeln, haben wir eine sinnvolle Anlage zusammengestellt. Fangen wir mit dem wichtigsten an, dem eigentlichen Computer. Commodore hat im Laufe der Zeit drei Modell-Varianten dieses Computers herausgebracht: Den C 64, den C 128 und den C 128D. Alle drei sind zueinander kompatibel, und auf allen ter-System auf dem C 128 läuft: CP/M. Für Spiele ist das uninteressant. So gut wie kein Spiel nutzt den erweiterten Modus oder den zweiten Mikroprozessor. Deshalb ist für Spiele der C 128 nichts anderes als ein C 64 mit einer besseren Tastatur. Der C 128D wird zwar nicht mehr hergestellt, Restbestände dürften jedoch hier und dort noch verkauft werden. Das Gerät ist ein C 128 mit einem eingebauten Diskettenlaufwerk und einer abgesetzten Tastatur. Der einzige Vorteil des Gerätes war, daß alles in einem Gehäuse integriert war. Dadurch gab es keinen Kabel-Salat. Der von Commodore empfohlene Verkaufspreis des C 64 ist 300 Mark.

Als nächstes stellte sich die Frage: Wie speichere ich meine Programme? Denn wenn man den Computer ausschaltet, ist alles, was im Computer war, wieder weg. Zur Auswahl stehen eine Datasette, mit der Programme und Daten des Computers auf eine ganz normale Audio-Kassette gespeichert werden, und eine Diskettenstation. Wir können nur da-

DER EINSTEIGER



dreien läuft jede C 64-Software. Der C 128 unterscheidet sich zum C 64 augenscheinlich durch sein größeres Gehäuse. Die Tastatur ist unserer Meinung nach etwas feinfühliger als die des C 64. Der C 128 besitzt außerdem noch einen erweiterten Modus, indem er eine bessere Grafik-Auflösung besitzt. Dazu muß man allerdings einen getrennten Monitor anschließen. Außerdem besitzt das Gerät zwei Mikroprozessoren, den 6502 und den Z 80. Letzteren baute Commodore ein, damit ein sehr altes aber weit verbreitetes Compu-

zu raten, sich von vornherein eine Diskettenstation zuzulegen. Das Gefummel mit den Kassetten, hin- und herspulen, bis man den Anfang findet, kann einem schnell die Lust an der Computerei verderben. Es dauert außerdem wesentlich länger, ein Programm von Kassette als von Diskette zu laden. Außerdem gibt es einige Spiele, die nur auf Diskette angeboten werden und für die Kassetten-Version abgespeckt wurden. Gerade wenn man Rollen- und Strategiespiele sowie Flugsimulationen bevorzugt, muß man eine Diskettenstation kau-

Ballerspiele

Titel	Beschreibung	POWER-WERTUNG	Grafik	Sound	Test in Ausgabe
Armalyte	Horizontal scrollendes Ballerspiel mit allem was dazugehört. Zwei Personen können gleichzeitig spielen Die Extras verändern sich beim Anschießen.	85%	85%	70%	11/88
Cybernoid II	Ballerspiel ohne Scrolling. Jeder Raum birgt verschiedene Gegner, für die man taktisch die richtigen Extra-Waffen einsetzen muß	75%	81%	72%	11/88
Katakis	Noch ein horizontales Ballerspiel. Diesmal die klassische Form mit auftauchenden Extras, mitten im Spiel. Zwölf Levels warten.	75%	80%	75%	[illegible]
R-Type	Der Klassiker aus der Spielhalle, mit tollen Extrawaffen, vielen ekligen Monstern und einer schicken Musik. Acht lange schwere Level groß	82%	81%	83%	2/89
X-Out	Wieder die klassische Horizontale. Diesmal kann man sich allerdings die Ausrüstung und die Extrawaffen in einem Shop von den erspielten Punkten nachkaufen 16 pralle Levels warten.	75%	81	78	5/90

Geschicklichkeitsspiele

Titel	Beschreibung	POWER-WERTUNG	Grafik	Sound	Test in Ausgabe
Circus Attractions	Eine Art "Summer Games" unterm Zirkuszelt Fünf Disziplinen dürfen durchgeturnt, durchtänzelt und gekünstelt werden. Zwei Spieler gleichzeitig.	77%	86%	81%	6/89
Gotcha	Geschicklichkeit und Action gepaart Ein Ball wandert von oben nach unten über den Bildschirm und muß wie bei Aranoid bunte Blöcke abräumen	76%	57%	41%	10/89
Hard'n Heavy	Ein Männchen kämpft sich durch Level voll bunter Blöcke. Auch hier gibt's Extra-Waffen und viele Blöcke, hinter denen sich etwas verbirgt	71%	69%	73%	4/89
Hawkeye	Ein Männchen muß sich durch verschiedene Levels kämpfen, um dort verschiedene Puzzlestücke zu sammeln und möglichst viele Aliens zu erledigen.	82%	86%	84%	10/88
Impossible Mission 2	Die Fortsetzung des Klassikers. Wieder läuft ein saltoschlagendes Sprite durch viele Levels, um Aufgaben zu lösen und Gegnern auszuweichen.	85%	70%	55%	5/88
Last Ninja 2	Ein flotter Ninja läuft durch verschiedene Räume und erledigt dort verschiedene Bösewichte Außerdem gibt es knackige Puzzles zu lösen.	75%	90%	80%	6/88
New Zealand Story	Küken Tiki macht sich laufend, springend und bogenschießend auf, die Welt von bösen Tierchen auf fliegenden Gummibärchen zu befreien.	70%	—	—	10/89
Rick Dangerous	Viele Levels voller versteckter Gefahren und Geheimnisse warten auf den Helden des Spiels. Springen und Laufen ist angesagt.	70%	68%	37%	8/89
Shinobi	Der Ninja-Kämpfer muß aus verschiedenen horizontal scrollenden Levels Kinder befreien Dabei setzt ihm eine Ninja-Bande ganz schön arg zu	72%	—	—	1/90

Titel	Beschreibung	POWER-WERTUNG	Grafik	Sound	Test in Ausgabe
Neuromancer	Das Kult-SF-Buch von William Gibson als Spiel. Körper-Implantate gehören in der Welt der Zukunft genauso dazu wie denkende Computer.	84%	75%	54%	12/88
Project Firestart	Alien läßt grüßen Eine Raumstation wurde von einer Horde Monster angegriffen. Sie müssen herausfinden was passiert ist. Nichts für schwache Nerven	78%	76%	67%	7/89
Times of Lore	Ein Action-Adventure von Origin ("Ultima"), bei dem viel herumgelaufen, viel geredet, und noch mehr Rätsel gelöst werden müssen	78%	77%	68%	1/89
Zak McKracken	Das Paradespiel von Lucasfilm-Games auf dem C 64. Nichts wird eingetippt, alles wird angeklickt Dabei bewegt man den Helden auf dem Bildschirm.	91%	—	—	10/88
Maniac Mansion	Ein Horror-Knüller erster Klasse und Vorläufer von Zak McKracken Drei Jugendliche retten ihre Freundin vor einem wahnsinnigen Professor. Sehr spritzig	—	—	—	—

fen. Trotzdem sind die Laufwerke nicht gerade schnell. Deshalb empfiehlt sich im einen oder anderen Fall, zusätzlich einen der vielen Floppy-Speeder zu kaufen.

Zwei Modelle werden im Moment von Commodore angeboten, zum einen die 1541-Diskettenstation, zum anderen die 1571. Sie hat jedoch einen Riesen-Nachteil, gegenüber der 1541: Die meisten Spiele, die einen Kopierschutz oder einen eingebauten Schnellader besitzen, laufen nicht auf der 1571. Aus diesem Grunde sollte man lieber die 1541 kaufen. Sie ist zwar nicht gerade billig, man sollte ihr aber gegenüber einer Datasette trotzdem den Vorzug geben. Sie kostet 320 Mark.

Mit irgend etwas wollen wir natürlich noch spielen. Deshalb muß auf jeden Fall ein Joystick her. Diese werden im Bereich von rund 10 Mark bis 150 Mark angeboten. Wir in der Redaktion spielen mit dem "Competition Pro". Aber auch andere Joysticks versehen vorzüglich ihren Dienst. Hier gilt die Devise· Erlaubt ist, was gefällt.

Als letztes brauchen wir für unser System auf jeden Fall einen Monitor, auf dem der Computer seine Bilder darstellt. Zum Glück kann man den C 64 an jedes handelsübliche Fernsehgerät anschließen, so daß man sich meistens eine teure Anschaffung sparen kann. Trotzdem sollte man mit einem speziellen Computermonitor liebäugeln. Zum einen ist das Bild wesentlich klarer und schärfer. Das wird besonders dann interessant, wenn man Programme eintippen möchte. Längere Sitzungen vor dem Fernsehgerät schaden den Au-



Rollenspiele

Titel	Beschreibung	POWER-WERTUNG	Grafik	Sound	Test in Ausgabe
Bard's Tale 1 bis 3	Der Rollenspiel-Klassiker. In einer Stadt läuft man mit einem 6-Mann-Trupp durch Dungeons und plättet Monster. Alles in 3D-Perspektive.	—	—	—	—
Curse of the Azure Bonds	Der zweite Teil von SSI's AD&D-Serie. Viele Rätsel warten darauf gelöst zu werden. Für Rollenspieler ein absolutes Muß	83%	—	—	10/89
Hillsfar	Rollenspieler auf Urlaub. Hier spielt allerdings nur ein einzelner Held mit. Außerdem sorgen Action-Einlagen mit Schlösserknacken für Abwechslung.	80%	70%	44%	6/89
Sentinel Worlds 1	Hier werden Weltraum-Piraten gejagt, Planeten unsicher gemacht und viele, viele Rätsel gelöst. Fünf spezialisierte Charaktere mischen hier mit.	81%	80%	65%	3/90
Ultima V	Der Fortsetzung der Sucht. Alles etwas hübscher, alles etwas genauer. Es gibt noch mehr Rätsel zu lösen und noch mehr Dungeons zu durchstöbern.	89%	—	—	2/89

Simulation

Titel	Beschreibung	POWER-WERTUNG	Grafik	Sound	Test in Ausgabe
Carrier Command	Ein Flugzeugträger birgt Wasserfahrzeuge und Flugzeuge, mit denen man verschiedene Insel-Gruppen unsicher macht.	—	—	—	—
Chuck Yeager's AFT	Flugtraining mit Chuck Yeager. Verschiedene Maschinen stehen zur Auswahl. Außerdem fliegt man in einer Landschaft aus Würfeln, Kugeln und Pyramiden	80%	75%	25%	1/88
Gunship	Alle Hubschrauber-Kämpfer aufgepaßt. Hier kann man harte Hubschrauber-Einsätze nachspielen. Auch hier gibt es verschiedene Missionen zu erfüllen.	—	—	—	—
Red Storm Rising	Noch ein Spiel zum Buch. Hier geht's darum, in der Gegenwart einen U-Boot-Krieg zu führen. Taktik und viel Fingerspitzengefühl sind angesagt.	82%	66%	46%	12/88
Silent Service	Noch eine U-Boot-Simulation von Microprose. Diesmal findet die Handlung im 2. Weltkrieg statt. Auch hier gibt's verschiedene Missionen zu erfüllen	—	—	—	—

Sportspiele

Titel	Beschreibung	POWER-WERTUNG	Grafik	Sound	Test in Ausgabe
California Games	Sportarten aus dem Sonnenschein-Staat der USA. Wellensurfen, BMX-Radfahren und Skate-Boarden gehört auf das Programm des Strand-Fetischisten	—	—	—	—
Epyx 21	Sommer- und Winterspiele in Hülle und Fülle. Die Disketten enthalten "Summer Games", "Summer Games 2" und "Winter Games"	80%	72%	70%	4/90
Fast Break	Basketball mit drei Spielern pro Mannschaft. Das Team kann nach Belieben zusammengestellt werden. Gegen Computer oder Menschen	78%	72%	14%	12/88
Grand Prix Circuit	Grand-Prix-Rennen mit drei Wagentypen. Jeder hat seine Eigenheiten. Außerdem stehen acht Rennstrecken zur Auswahl. Rennfahrer anschauen.	78%	—	—	3/89
Microprose Soccer	*Das* Fußballspiel schlechthin. Wahlweise als Freiluft- oder Hallenversion. Natürlich darf eine Punkteliste nicht fehlen.	90%	76%	65%	11/88

Handelsspiele

Titel	Beschreibung	POWER-WERTUNG	Grafik	Sound	Test in Ausgabe
Hanse	Der Klassiker unter den Handelsspielen. Grafisch nicht gigantisch, aber unterhaltsam. Für bis zu vier Spieler.	—	—	—	—
Oil Imperium	Öl fördern will gelernt und vor allem geplant sein. Ölfelder müssen gekauft, Tanks angelegt und das Öl wieder verkauf werden.	—	—	—	—

gen. Wenn man sich außerdem vielleicht noch später einen Amiga oder Atari ST zulegen möchte, kann man den Monitor dafür gleich weiter verwenden. Außerdem ist es auf Dauer schöner, wenn der heimische Fernseher nicht immer mit dem Computer blockiert ist. Von Commodore gibt es den Farbmonitor 1084S (650 Mark), an den man gleichzeitig einen C 64 und entweder den Amiga oder den Atari ST anschließt. Für die ganze Anlage kommt man dann ohne Farbmonitor auf rund 620 Mark, mit Farbmonitor ist man bei 1270 Mark. Das scheint im ersten Moment ein stolzer Preis zu sein. Den Monitor kann man wie besprochen auch für andere Computer nutzen. Wenn Sie allerdings 300 Mark drauflegen, haben Sie schon eine Amiga vor sich stehen. Wenn Sie vorhaben, mit Ihrem Computer zu basteln, also zum Beispiel Geräte steuern wollen, kommt ebenfalls der C 64 in Frage. Er besitzt von Haus aus schon einen sogenannten "User-Port", an den ohne Probleme Geräte angeschlossen werden können. Außerdem gibt es von verschiedenen Herstellern ein riesiges Angebot von Hardware-Zusätzen für dieses Gerät. Fassen wir zusammen: Der C 64 lohnt sich nur, wenn man vorhat, neu in die Computertechnik einzusteigen und sozusagen "die Angst verlieren" möchte. Dafür ist er allerdings hervorragend geeignet, wobei man obendrein nicht viel Geld auszugeben braucht.

Für Spiele sollte man sich jedoch genau überlegen, ob man sich das System kauft. Schließlich tauchen Neuheiten immer seltener auf. *hf*



GESUCHT DER BESTE SPIELEKENNER

Disneyworld ist eine Reise wert. Es liegt nahe der Stadt Tampa im Bundesstaat Florida, ist etwas größer als Disneyland im kalifornischen Anaheim und ein unvergeßliches Erlebnis für den, der es besucht hat. Ihr habt die Chance, zusammen mit einer Begleitperson in ein Flugzeug zu springen, und vier Tage in den USA zu verbringen. Flug, Übernachtung und Eintrittskarten stiftet die Firma Rainbow Arts.

Wie man dahin kommt? Ganz einfach: Wenn Ihr diese Seite umblättert, findet Ihr 30 Fragen.

Sie stellen den dritten Teil unseres "Super-Quiz" dar. Trennt die Mitmach-Karte aus dem Heft (Ihr findet sie bei den Power-Tips-Karten). Alles, was ihr jetzt noch braucht, ist ein Stift und, wenn möglich, ein paar alte Ausgaben der *POWER PLAY* zum Spicken. Laßt Euch ruhig Zeit, manche Fragen sind recht gepfeffert. Nur echte Kenner der Spielszene werden alle Fragen richtig beantworten können. Wenn Ihr Eure Karte einschickt, könnt Ihr ein Nintendo Entertainment System mit zwei zusätzlichen Modulen (gestiftet von Nintendo/Bienengraeber) gewinnen — es müssen dazu mindestens 25 richtige Antworten auf Eurer Karte stehen.



"Mario+Co." winken Euch, wenn Ihr mehr als 25 Fragen richtig beantwortet und das Glück Euch bei der Ziehung hold ist



Wer sich in der Computer- und Videospiel-Szene auskennt, kann gewaltig abstauben. Es lockt der Superpreis: ein Besuch in Disneyworld in Florida, gestiftet von Rainbow Arts.

Nur wer alle 90 Antworten an uns schickt, nimmt an der Endverlosung teil. Ein weiteres Kriterium: Ihr müß mindestens 80 Fragen richtig beantwortet haben, um gewinnen zu können. Der erste Teil des Super-Quiz stand in *POWER PLAY* 3/90, der zweite eine Ausgabe später. Wer eine Folgeausgabe verpaßt hat, schickt bitte einen Brief (unbedingt mit einem frankierten Rückumschlag) an uns; wir senden Euch die Fragen dann zu.

Einsendeschluß für den dritten Teil des Super-Quiz ist der 21. Mai 1990, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Wir wünschen Euch viel, viel Glück und viel Spaß beim Lösen! *al*

Die Fragen: 3. Teil

1 Wie viele Mannschaften kämpfen im Liga-Modus von "TV Sports Basketball" um die Meisterschaft?
A 16
B 28
C 32

2 Welches der drei ST/Amiga-Spiele wurde *nicht* von Steve Bak programmiert?
A Bad Company
B Xenon
C Return to Genesis

3 Zu wie vielen der drei "Star Wars"-Filme gibt es Computerspiele?
A 3
B 2
C 1

4 Welche japanische Bezeichnung haben die Übungslektionen ("Practice") bei Electronic Arts' "Budokan"?
A Jiu-Jitsu
B Jiyu-Renshu
C Yuji-Runshu

5 Wie heißt das 3D-Grafiksystem, das bei "Driller", "Dark Side" und "Total Eclipse" verwendet wurde?
A CLI
B Freescape
C Zork

6 Wo findet man "Dullsville"?
A In "Sim City"
B In "Where in the World is Carmen Sandiego?"
C Gleich neben Haar bei München

7 Welches der drei folgenden Spiele ist *keine* Umsetzung eines Sega-Automaten?
A Golden Axe
B Lock On
C Crackdown

8 Von welchem Softwarehaus stammt ein Computerspiel, in dessen englischem Titel von "schlafenden Göttern" die Rede ist?
A Infocom
B SSI
C Empire

9 Wo findet der "Conflict" im aktuellen Atomkrieg-Strategiespiel von PSS statt?
A Europe
B Russia
C USA

10 Wer veröffentlichte das offizielle "Charlie Chaplin"-Computerspiel?
A U.S Gold
B Broderbund
C Ocean

11 Welches Adventure stammt nicht von Ex-Infocom'ler Brian Moriarty?
A Wishbringer
B Zork
C Trinity

12 Welchen Hubschrauber flog man in der Microprose-Simulation "Gunship"?
A MI-24 "Hind"
B AH-64 A "Apache"
C OS-667 "Osprey"

13 Welche Welt ist nicht auf "The promised Lands", der Landschaftsdiskette zu "Populous", enthalten?
A Legoland
B BlockLand
C Sillyland

14 Wie viele Raketen kann eine "Cobra Mk III" in "Elite" maximal mit sich führen?
A 3
B 4
C 5

15 Wie heißt der Cheat-Modus zu "New Zealand Story" auf dem Amiga?
A diekiwiandnevercomeback
B makelovenotsoftware
C motherfuckenkiwibastards

16 Heißt das Spiel "Better dead than ...
A ... alien
B ... zombie
C ... monsterfood

17 Wie heißt der Widerling aus "Impossible Mission" und "Impossible Mission II"?
A Elvin Atombender
B Elmer Atombender
C Elton Atombender

18 Wie viele Weinsorten werden in "Ultima V" ausgeschenkt?
A 6
B 7
C 8

19 In welcher Stadt sorgt Sonny Bonds aus der "Police Quest"-Serie für Recht und Ordnung?
A In Lytton
B In Lynchburg
C In Los Angeles

20 Welcher Star half den Exxos-Programmierern für "Captain Blood" mit einem digitalisierten Song aus?
A Peter Gabriel
B Jean Michele Jarre
C Joe Jackson

21 Welches Spiel liegt der deutschen Grundausstattung des Nintendo Entertainment Systems bei?
A Ice Climber
B Snow Climber
C Mountain Climber

22 Wie hieß der erste Atari-Automat?
A Space Invaders
B Pong
C Pac Man

23 Was sammelte man in "Boulder Dash"?
A Steine
B Diamanten
C Äpfel

24 Welche Sensation gehört *nicht* in die "Circus Attractions"?
A Messerwerfen
B Dressurnummer
C Jonglieren

25 Wer sind die "Tuner"?
A Alle "Kult"-Spieler
B Eine Hacker-Elite aus "Neuromancer"
C Besonders gefährliche Gegner in "Bard's Tale III"

26 Wie viele verschiedene Klötzchen-Typen gibt es bei "Tetris"?
A 6
B 7
C 8

27 Mit welcher Tastenkombination bekommt man bei "F16 Falcon" mehr Munition?
A <X>,<SHIFT> und <Control> drücken
B <Y>,<SHIFT> und <Control> drücken
C <Z>,<SHIFT> und <Control> drücken

28 Wie heißt die Spielfigur, mit der man in "Midwinter" immer startet?
A John Stark
B Mel Bobbin
C Rob Power

29 Wie heißt der Roboter-NPC, den man bei Wasteland in seine Party nehmen kann?
A "Vax"
B "Rock"
C "Mike"

30 Wie viele Steine liegen bei "Shanghai" verschachtelt?
A 132
B 144
C 156

(hl/al)



Kräfteraubend: Ohne Schweiß kein Preis (Nintendo)

KREISLAUF-KOLLAPS

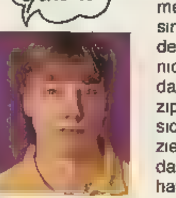
Stadium Events

Nachdem vor gut 18 Monaten Bandai's Fitness-Teppich für das Nintendo-Videospiel mit viel Trara eingeführt wurde, mußte man tatsächlich bis heute warten, ehe ein zweites Modul dafür erscheint. "Stadium Events" bietet vier Disziplinen, an denen bis zu sechs Spieler teilnehmen dürfen. Man kann zu Trainingszwecken jede Sportart einzeln anwählen oder am olympischen "Vierkampf" teilnehmen. Dort gibt's in jeder Disziplin maximal 100 Punkte, die zum Schluß addiert werden, um so den Sieger zu ermitteln.

Bei allen vier Sportarten, im einzelnen 100-Meter-Lauf, Weitsprung, 110-Meter-Hürdenlauf und Dreisprung, wird durch abwechselndes Berühren zweier bestimmter Teppich-Felder Tempo gemacht. Je öfter das pro Sekunde klappt, desto hurtiger bewegt sich das Läufer-Sprite voran. Beim Springen kommt Ihr um so weiter, je länger Ihr Euch nach dem Absprung in der Luft haltet. Der Versuch ist allerdings nur dann gültig, wenn Ihr wieder auf den gleichen Feldern landet. Beim 100-Meter- und 110-Meter-Hürdenlauf dürfen sich zwei Spieler gleichzeitig nebeneinander abhetzen.

Wer alleine spielt, der trainiert entweder jede Sportart für sich, oder tritt gegen den Computer an (nur beim 100-Meter- und 110-Meter-Hürdenlauf). Je nach persönlichem Leistungsstand wählt man sich einen von drei unterschiedlich starken computergesteuerten Laufpartnern aus. *mg*

Geht so



Uff! Ich sollte abends etwas mehr joggen. Nach drei Vierkämpfen war ich zu erschöpft, um meinen hart erkämpften Sieg zu bejubeln. Wenn man mehrere Spielpartner zur Hand hat, dann sorgt "Stadium Events" prima für Stimmung und gute Laune. Alleine dient es zwar zur Körperertüchtigung, aber das ist unter freiem Himmel doch etwas sinnvoller. Außerdem kapiere ich nicht, warum Bandai lasche vier Disziplinen (von denen sich jeweils zwei ziemlich ähneln) auf das Modul gepackt hat. So hält sich die Abwechslung doch ziemlich in Grenzen. Außerdem mutet die Grafik etwas steinzeitlich an.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Bandai, Zirka-Preis: 100 Mark

NINTENDO		52%
Grafik: 32%	Sound: 28%	POWER-WERTUNG: 52%



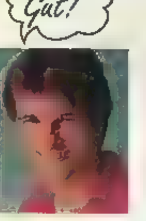
Nur auf einen Sprung: Der Mega Man in Aktion (Nintendo)

NIEDLICHER BLAULING

Mega Man

Hüpfen, Laufen und Schießen sind wieder angesagt. Der Held dieses Spiels hat die Aufgabe, sieben Ober-Schurken zu erledigen, die sich in Levels voller Gegner und fiesen Fallen verschanzt haben. Der "Mega Man" entpuppt sich als niedliches blaues Männchen, das nach links und rechts schießen kann, mit markigen Bewegungen läuft und über tiefe Abgründe mit einem gewaltigen Sprung hinwegsetzt. Nach oben und unten ist er allerdings hilflos (wer sich das wohl wieder ausgedacht hat?). Mit einem Schuß erwehrt er sich der unterschiedlichsten Gegner, die sich genauso auf unterschiedliche Art und Weise bekämpfen lassen. Mal führt sein Weg nach rechts im Level, mal muß er hochklettern, mal über Abgründe springen und auf mitten in der Luft schwebenden Steinen landen. Eines seiner drei Leben geht flöten, wenn er von den verschiedenen Gegnern zu oft getroffen wird. Wenn er diese allerdings erledigt, hinterlassen sie manchmal nützliche Extras. Mit diesen frischt er seine Lebens-Energie wieder auf, erhält stärkere Schüsse und bekommt einfach nur Punkte aufs Konto gutgeschrieben. In welcher Reihenfolge die Level gespielt werden, kann man sich beliebig aussuchen. Allerdings müssen alle sieben Gegner erledigt sein, um den Ober-Bösewicht zu Gesicht zu bekommen. Wer's bis dahin nicht schafft, kann beliebig oft "Continue" benutzen. *hf*

Gut!



Endlich mal wieder ein Modul von Nintendo, das man sich kaufen kann, zumindest, wenn man Hüpf- und Laufspiele mag. "Mega Man" ist zwar nicht der Weisheit letzter Schluß, es besticht aber durch seinen abwechslungsreichen Level-Aufbau. Grafik und Musik ändern sich mit jedem Level. Man sieht, daß sich die Programmierer Mühe gegeben haben. Einige Situationen des Spiels scheinen manchmal nicht spielbar zu sein. Mega Man ist nämlich ziemlich schwer. Trotzdem: Man kann Extras sammeln, bewundert viele unterschiedliche Grafiken, wird mit neuen Spielsituationen konfrontiert ... was will man mehr?

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Capcom, Zirka-Preis: 100 Mark

NINTENDO		72%
Grafik: 70%	Sound: 73%	POWER-WERTUNG: 72%


TGM
STAR
PLAYER
MPH

SPORTLICHE VERBRECHERJAGD

Chase H.Q.

Die Nachricht aus dem Hauptquartier ist kurz und prägnant. Ein Rowdy in einem schwarzen Porsche macht die Straßen unsicher. Er soll gefunden und verhaftet werden. Die hübsche Stimme, die zu Nancy im Hauptquartier gehört, verstummt, und zwei Polizisten machen sich auf den Weg. Ihr Wagen ist eine Spezial-Ausführung, die den Steuerzahlern eine Menge Geld gekostet hat. Denn das Auto ist ein verkappter, rasanter Sportwagen und stabil wie ein Panzer. Gestellt werden die Verbrecher auf wenig feinfühlige, aber um so wirkungsvollere Weise: Er wird in den Graben gerammt.

Bei beiden Versionen, Sega Master System und PC-Engine, sind die Straßen von harmlosen Verkehrsteilnehmern befahren. Ein Pfeil markiert den Wagen des Verbrechers. Nur diesen sollte man rammen. Andere Schubser beschädigen zwar weder den Polizeiwagen, noch schaden sie dem Gerammten.

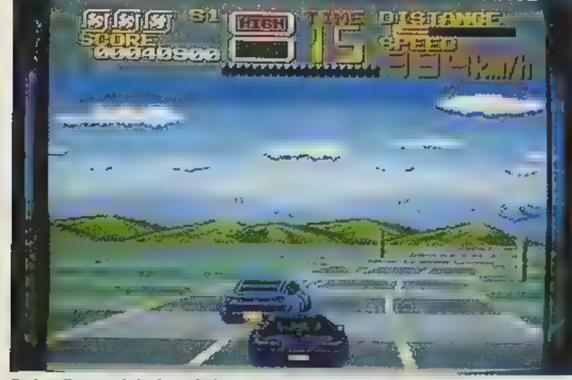
Nur verliert der Polizeiwagen dabei an Geschwindigkeit. Der Wagen hat zwar ein Zweifach-Schaltgetriebe, das man bei der Sega-Version außerdem auf Automatik schalten kann. Trotzdem kommt der Schlitten für ein Polizeiauto erschreckend langsam auf Touren. Mittels Knopfdruck kann man dem Sprit allerdings einen sog. Nitro-Zusatz beimischen, wodurch dem Wagen zusätzlich Dampf gemacht wird.

Ebenfalls bei beiden Versionen gibt es einen Balken, der die Entfernung zum Gegner anzeigt. Bei der Sega-Version gibt's außerdem einen Balken, der den Schaden des Gegners mißt. Nach jedem erfolgreichen Rammversuch wächst die Anzeige ein Stückchen, und signalisiert damit, daß es bis zum Totalschaden nicht mehr weit ist. Außerdem fängt der Wagen des Gegners nach mehreren Rammversuchen an zu qualmen und zu brennen (Ob es dem Gegner da warm ums Herz wird?).

Bevor man den Gegner erreicht, gabelt sich die Straße. Ein Pfeil zeigt dazu an, in welche Richtung man tunlichst fahren sollte, um möglichst schnell am Ziel zu sein und keine unnötigen Umwege zu fahren.

Die ganze Raserei hat den Sinn, die Bösewichter innerhalb einer begrenzten Zeit zu schnappen. Denn die Verfolgten machen sich nach dieser Zeit auf Nimmerwiedersehen aus dem Staub. Bei der Sega-Version erhalten die Polizisten für jeden gestellten Verbrecher eine saftige Prämie. Danach geht's mit dem nächsten, neuen Auftrag weiter. *hf*

Noch unerfreulicher: Die Sega-Version von Chase H.Q.



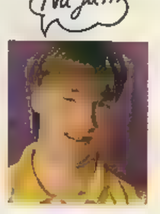
Fades Rennspiel ohne Saft und Kraft (PC-Engine)


Der PC-Engine-Titel verheißt viel Arbeit für den Abschleppdienst

Na ja...

Da Martin die PC-Engine-Version kommentiert, habe ich die wenig erfreuliche Aufgabe, mich über die Sega-Version zu äußern. Vorletzten Monat habe ich dieses Programm schon einmal gespielt, allerdings unter dem Namen "Battle Out-Run". Ersatzteile für den Wagen, Nitro-Zusatz, Gegner rammen — alles ähnlich wie vor zwei Monaten. Die ungenaue Steuerung und das konfuse Gegner-Verhalten wurden der Vollständigkeit halber mit übernommen. Lediglich die Grafik wurde etwas geändert (wenn auch nicht zu ihrem Vorteil). Die Musik ist sogar noch eine Spur schlechter. Leider muß ich wieder mal sagen, daß es ein Modul mehr gibt, das nicht in eine Sega-Sammlung gehört.

Na ja...



"Chase H.Q." hat mich schon als Spielautomat nicht sonderlich begeistert (obwohl ich leidenschaftlich gerne "Miami Vice" anschaue). Allein die schöne 3D-Grafik war für mich ausschlaggebend, ein paar Markstücke zu investieren. Trotz meiner ohnehin skeptischen Erwartungshaltung hat mich die PC-Engine-Umsetzung enttäuscht. Die 3D-Grafik ist zwar flott (sogar etwas zu schnell und damit unübersichtlich), aber ziemlich ruckig, und das Spielgefühl läßt arg zu wünschen übrig. Der Wagen verhält sich in den Kurven und bei einem Zusammenprall mit anderen Fahrzeugen recht merkwürdig. Außerdem ist mir dieses stupide Auto-Geramme schlichtweg zu eintönig. Fans des Arcade-Originals können sich am ehesten an diesem Modul erwärmen, mir persönlich gefällt der Oldie "Victory Run" mindestens viermal so gut wie Chase HQ.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

SEGA MASTER SYSTEM 33%

Grafik: 33% | Sound: 19% | POWER-WERTUNG: 33%

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Taito, Zirka-Preis: 110 Mark

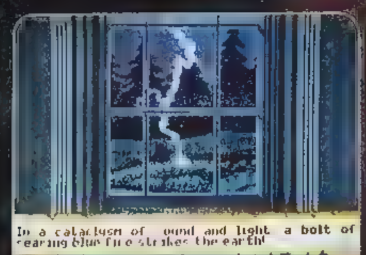
PC-ENGINE 43%

Grafik: 47% | Sound: 44% | POWER-WERTUNG: 43%

Ultima VI

The False Prophet







10 Jahre Ultima!

Achten Sie auf die limitierte Ultima VI-Sonderausgabe. Erhältlich für alle 16-Bit-Rechner (Ami, ST, PC).

Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst

Österreich: Karosoft, Darius

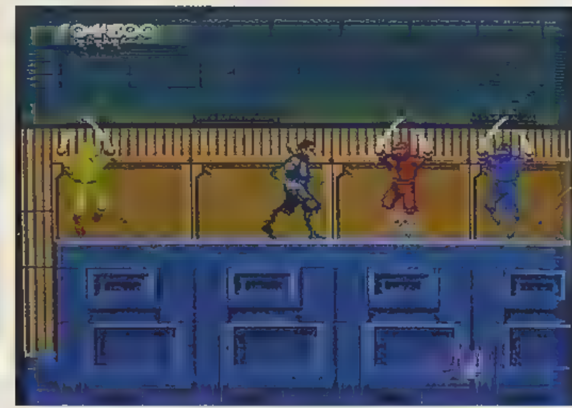
Schweiz: Thali AG







Ein Extra in Ehren darf einem keiner verwehren (PC-Engine)



Bei Shinobi gilt nur eine Devise: Kind oder Leben (PC-Engine)

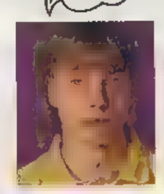
DUTZENDWARE

Paranoia

Mit dem gleichnamigen Computerspiel-Flop hat "Paranoia" für die PC-Engine glücklicherweise kein Bit gemeinsam. Hier handelt es sich um ein reinrassiges Ballerspektakel mit fünf horizontal scrollenden Levels und dem obligatorischen Raumschiff, das sich mächtig vieler Feinde erwehren muß. Da man mit dem normalen Schuß auf längere Sicht keine allzu großen Überlebenschancen hat, solltet Ihr Euch rechtzeitig nach Extrawaffen umschauen. Manche Feinde, die farblich entsprechend gekennzeichnet sind, verwandeln sich nach einem tödlichen Treffer in einen farbigen Kreis, in den ein Buchstabe eingraviert ist. Das "S" steht für höhere Geschwindigkeit, "W" für einen breit gefächerten Schuß, "T" für eine Energiebarriere und "B" für einen Rückwärts-Laser. Darüber hinaus sorgen zwei Satelliten, die man auf Knopfdruck jeweils um 90 Grad umpositionieren kann und ein Schutzschild für mehr Sicherheit.

Der Levelaufbau ist Ballerspiel-typisch. Zunächst greifen Raumschiff-Formationen an, später versuchen etwas größere Gegner ihr Glück, und zum Schluß wartet ein alles überragender Obermotz. Hintergrundgrafik sowie die meisten Bösewichte wurden in jedem Level neu gestaltet. Ein Feindtreffer reicht leider aus, um ein Bildschirmleben auszuhauchen. Dank dreier Continues bedeutet ein "Game Over" noch nicht das Ende aller Träume. *mg*

Geht so



Wenn mich ein neues Ballerspiel auf der PC-Engine noch faszinieren kann, dann sollte es schon etwas Besonderes bieten. "Paranoia" ist allerdings "nur" eine stinknormale Baller-Orgie mit wenig neuen Ideen und ist mit faschen fünf Levels nicht sehr großzügig angelegt. Es spielt sich trotz einiger konfuser Stellen zwar ganz nett, aber für das Geld kaufe ich mir lieber "Dragon Spirit" oder "Mr. Heli". Objektiv gesehen ist Paranoia ein ordentliches Actionspiel, aber die überragende Qualität der Konkurrenz-Produkte macht ihm zu schaffen. Für Ballerspiel-Mittelmaß ist in der PC-Engine-Welt kein Platz mehr.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Naxat, Zirka-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE 62%

Grafik: 61% Sound: 49% POWER-WERTUNG: 62%

BABYSITTER-NINJA

Shinobi

Ausnahmsweise kämpft der Held von "Shinobi" nicht gegen Außerirdische oder brutale Killer-Banden, sondern gegen eine Ninja-Mafia, die eine Menge Kinder entführt hat. Der Gute verteidigt sich mit Wurfsternen, sogenannten Shurikans (sprich: "Schurikens"), von denen er unbegrenzt viele unter der Kutte hat. Außerdem besitzt er einmal pro Level eine sogenannte Ninja-Magie, die alle Gegner vom Bildschirm fegt.

Im ersten Level findet sich der Ninja in einem Städtchen wieder. Er läuft durch die Straßen oder setzt nach einem hohen Sprung den Weg über die Dächer fort. Welchen Weg er auch wählt, überall begegnen ihm Bandenmitglieder. Zu Beginn greifen ihn stehende, sitzende und liegende Pistolenschützen an, Messerstecher laufen auf ihn zu und kahlköpfige Unholde werfen mit einer Art Bumerang-Säbel nach ihm. Später tauchen aus der Luft Ninja-Killer auf, die je nach Farbe der Kutte unterschiedlich springen, kriechen und den Held auf andere Arten angreifen. Springend, duckend und ständig mit Shurikans um sich werfend, muß der Held die Angreifer abwehren. Sein Ziel sind die Ober-Schurken am Ende eines jeden der vier Levels, die sich nur mit ausgeklügelten Taktiken besiegen lassen.

Viele Level sind das zwar nicht, trotzdem hat der Ninja alle Hände voll zu tun, die Kinder zu retten. *hf*

Gut!

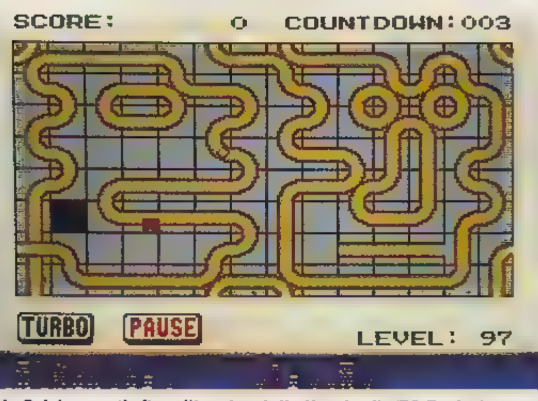
Erst schien mir "Shinobi" viel zu schwer. In nicht wenigen Spielsituationen tauchen nämlich die Gegner alle auf einmal auf, so daß man nicht mehr weiß, wo man seine Shurikans zuerst hinwerfen soll. Bei vorsichtigem Spiel entdeckte ich jedoch für jede scheinbar ausweglose Spielsituation Taktiken, die Gegner zu besiegen. Unverständlicherweise fehlt sowohl die Zwischen-Sequenz, des Automaten in der die laufenden Ninjas mit Shurikans beworfen werden, als auch die Extra-Waffen. Trotzdem spielt sich Shinobi als PC-Engine-Umsetzung fantastisch; auf Grund der beiden Schnitzer gibt's nur ein "Gut".

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Asmik, Zirka-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE 78%

Grafik: 57% Sound: 63% POWER-WERTUNG: 78%



Kein Spieler ernsthaft grollt, solang' die Kugel rollt (PC-Engine)

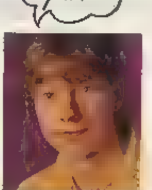
KUGEL-KOLLER

Blodia

Mein favorisierter Zeitvertreib während langweiliger Schulstunden war ein "Handheld"-Verschiebespiel, bei dem man Zahlenquadrate in die richtige Reihenfolge bringen muß. An dieses Spiel erinnert mich "Blodia", Hudsons neuestes Tüftel-Modul für die PC-Engine Hier muß man zwar keine Zahlen sortieren, aber das Grundprinzip "Quadrate verschieben" wurde beibehalten. Auf dem Bildschirm sieht man zunächst eine Reihe von unmotiviert plazierten Röhren-Teilen, die jeweils auf einem quadratischen Feld montiert sind. Die Ausnahme bildet ein leeres, schwarzes Quadrat, das man dringend als Puffer für Verschiebeaktionen braucht. Dort, wo ein roter Pfeil hindeutet, befindet sich eine Kugel, die auf Feuerknopf-Kommando losrollt. Eure Aufgabe ist es nun, die Kugel durch sämtliche auf dem Spielfeld befindlichen Röhrenteile hindurchzulotsen. Dazu bedarf es einer gehörigen Portion Gehirnschmalz und flinker Finger. Die Quadrate können nämlich nicht beliebig ausgetauscht, sondern immer nur um ein Kästchen geschubst werden. Sobald die Kugel auf ein Quadrat ohne Röhrenabschnitt trifft, ist der Versuch gescheitert.

Zunächst darf man aus 15 von 100 Levels auswählen. Mehrere Paßwörter erlauben den Zugriff auf die anspruchsvolleren Level. Wer will, kann selber Levels basteln und diese mit dem Backup-Booster speichern. *mg*

Gut!



Langsam aber sicher komme ich aus dem Tüfteln nicht mehr raus. Ein Denkspiel-Knaller nach dem anderen landet auf meinem Schreibtisch. "Blodia" gehört mit Sicherheit zu den besseren. Hudson hat aus dem einfachen Spielprinzip eine ganze Menge herausgeholt. Zwar fehlen richtige Extras, aber die verschiedenen Röhrenelemente bieten ordentlich Abwechslung für knifflige 100 Level. Bis diese komplett gelöst sind, dürften einige durchspielte Wochen vergehen. Die Grafik ist zweckmäßig und paßt gut zum Spiel — ohne durch unnötige Schnörkel zu verwirren. Jetzt fehlt mir nur noch eine Game Boy-Version

STECKBRIEF
Genre: Denkspiel
Hersteller: Hudson, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE		76%
Grafik: 32%	Sound: 48%	POWER-WERTUNG: 76%


Der Seiten-Look schränkt das Spielfeld ein (PC-Engine)

ETWAS ZU EIN-SEITIG

Super Volleyball

Die Feinheiten der japanischen Sprache werden dem abendländischen Spieler bei diesem Modul voll bewußt: Nicht nur die Anleitung ist in tiefstem Japanisch gehalten, auch die Texte auf dem Bildschirm schillern Euch in fremden Lettern an. Auf Feinheiten wie die Namensgebung und Positionsbestimmung der einzelnen Spieler muß man bei dieser Volleyball-Simulation deshalb wohl oder übel verzichten. Jenseits dieses japanischen Menüwulstes ist der Spielablauf erfreulich simpel. Gegen einen zweiten Spieler oder eines von acht Computerteams wird ein Volleyball-Match über drei Gewinnsätze ausgetragen. Das Spielfeld wird von der Seite gezeigt. Die Sprites sind erfreulich groß geraten und ganz passabel animiert. Entscheidende Aktionen wie Aufschlag, Block, Gebagger und Geschmetter habt Ihr dank Joypad in der Hand. Der linke Feuerknopf wird dabei zum Blocken gedrückt, während der rechte für Schläge aller Art zuständig ist. Bewegt man dazu das Joypad in eine bestimmte Richtung, sind unterschiedliche Schlagarten die Folge.

Der Spannung halber beginnt jeder Satz bereits beim Spielstand 10:10. Wer regelfest bei 0:0 anfangen will, darf diese Einstellung in einem Menü vornehmen. Außerdem lassen sich hier Handicaps einrichten, um die unterschiedliche Stärke zweier Spieler auszugleichen. *hl*

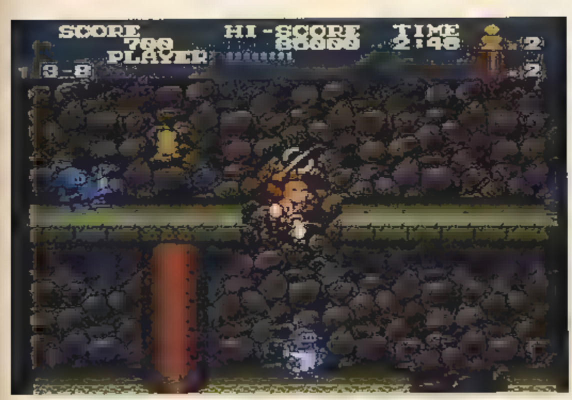
Geht so



Das ist eines der Module, bei denen einem ohne Japanischkentnisse (und welcher Durchschnitts-Europäer hat die schon?) einiges durch die Lappen geht. Nur wegen dieses Moduls sollte man aber nicht gleich zum nächsten Sprachkurs wetzen. Die Grafik ist adrett und der Spielablauf flutscht recht zügig voran, aber insgesamt ist "Super Volleyball" zu spannungsarm und simpel geraten. Die ungewöhnliche Seiten-Perspektive ist zwar übersichtlich, vereinfacht das Spiel aber, da sich das Spielfeld nur nach links und rechts erstreckt. Wenn man nicht gerade Volleyball-Fan ist, kann man auf das Modul verzichten.

STECKBRIEF
Genre: Sport
Hersteller: Video System, Zirka-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE		40%
Grafik: 52%	Sound: 39%	POWER-WERTUNG: 40%



Magergrafik und Frustgeheul: Tiger Road (PC-Engine)

AXT-KILLER

Tiger Road

Action-Spiele wie "Tiger Road" brauchen eigentlich keine Hintergrundgeschichte — es geht meist nur darum, möglichst elegant viele andere Sprites umzuhauen. So auch in Tiger Road: Ihr steuert eine Spielfigur, die sich axtschwingend durch rund acht Levels prügeln muß. Die Levels sind außerdem in jeweils vier unterschiedliche Abschnitte unterteilt. Alle vier Stufen wartet dann ein extrafieser Bösewicht. Unterwegs wird Euer Held nicht nur von zahlreichen Gegnern angegriffen, sondern auch ein paar kleine Kistchen mit Extras erwarten ihn. Meist ist in einer solchen Kiste eine neue Waffe oder ein Heiltrank. Wer Pech hat, findet aber kein feines Extra, sondern ein Fläschchen mit Gift. Ein knackiges Zeitlimit erschwert zusätzlich Eure Prügelaufgabe.

Der Mann mit der Axt kann nicht nur auf Feinde eindreschen, sondern auch schwungvoll hüpfen, um Abgründe zu überspringen. Das kleine Axtmännchen verliert eines von drei Bildschirmleben, wenn er zu oft von seinen Feinden getroffen wird, oder in einen Abgrund fällt. Wer alle Leben ausgehaucht hat, kann mit dreimaligem Continue an alter Stelle wieder weiterspielen. Besitzer eines Backup-Boosters sind allerdings etwas besser dran. Im Backup-Booster wird jedesmal, wenn Ihr eine neue Stufe erreicht, der Spielstand automatisch abgespeichert. So müßt Ihr in Zukunft nicht wieder von vorn anfangen. *mh*



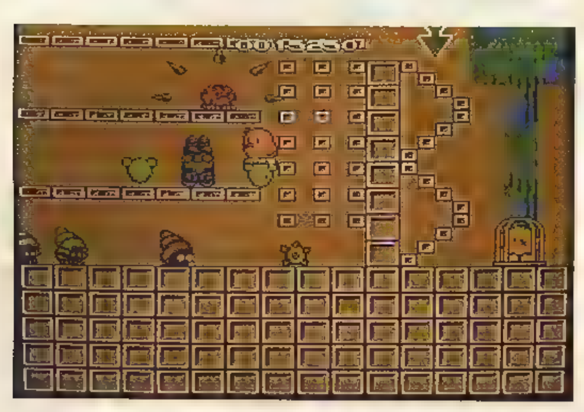
Da kann man sich ja wirklich nur noch an den Kopf fassen: Die Umsetzung des Automatenspieles "Tiger Road" ist auf der PC-Engine eine haarsträubende Katastrophe. Nicht nur, daß die Grafik und der Sound ganz und gar nicht dem hohen Standard der Engine gerecht werden (die Sprites gewinnen garantiert den Preis für die häßlichsten Spielfiguren), auch spielerisch läßt dieses Programm stark zu wünschen übrig. Davon abgesehen, daß sich außer der stumpfen Prügelei nichts anderes tut: Völlig planlos wird das eigene Sprite attackiert. In den wenigsten Auseinandersetzungen kann man sich erfolgreich zur Wehr setzten

STECKBRIEF

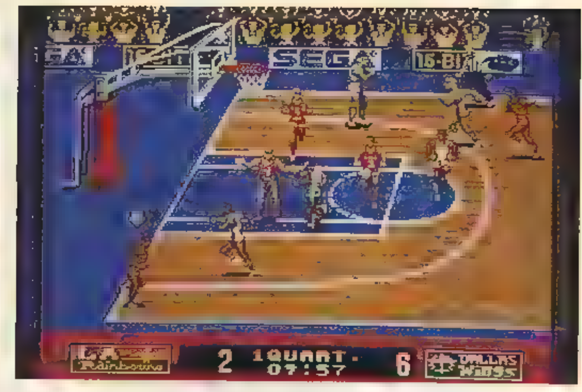
Genre: Action
Hersteller: Victor, Zirka-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE 32%

Grafik: 57% | Sound: 44% | POWER-WERTUNG: 32%



Tiki, halt dich ran: Ein Kumpel schmort im Käfig (PC-Engine)



Landet der Ball im Korb, gibt's zwei Punkte sofort (Mega Drive)

KIWI-COMEBACK

New Zealand Story

Computerbesitzer wurden bereits vor ein paar Monaten mit "New Zealand Story" bedacht. Diese Umsetzung eines Taito-Spielautomaten schlägt auf der nach oben offenen Niedlichkeits-Skala weit nach oben aus. Held des Geschehens ist der allseits mit Kommentaren wie "Ooh, ist der süß" bedachte Kiwi Tiki. Ein Walroß hat eine ganze Sippe seiner gefiederten Freunde eingesackt und hält sie in verschiedenen Verstecken gefangen. Pro Abschnitt muß ein Piepmatz gefunden werden; nach vier Runden wartet ein Obergegner auf Kiwi. New Zealand Story ist eine Mischung aus Action- und Plattformspiel. Mit den beiden Feuerknöpfen läßt man Tiki springen und schießen. Mit Laufen und Springen allein ist's nicht getan. Der wackere Vogel muß auch durch Gewässer schwimmen (zum Glück hat er immer seinen Taucheranzug dabei) und einige unwegsame Abschnitte überfliegen. Das klappt nur, wenn Kiwi ein Fluggerät findet oder einem der drolligen Angreifer den Luftballon klaut. Um nach oben zu steigen, muß man den rechten Feuerknopf gedrückt halten. Angesichts der Gegnerwogen gibt's immer einen Grund zum Ballern. Weggeputzte Viecher hinterlassen manchmal Extras: Im Angebot befinden sich bessere Waffen, mehr Tempo für Tiki und handfeste Bomben. Drei Leben stehen Euch zur Verfügung, deren Anzahl Ihr durch "Continue"-Gebrauch verdreifachen könnt. *hl*

Gut!



Wer zuletzt spielt, spielt am besten: PC-Engine-Besitzer wurden etwas verspätet mit dieser Automaten-Umsetzung bedacht, doch dafür ist ihre New-Zealand-Story-Version die bislang beste. Das spritzige Spielprinzip ist mit den Computerversionen identisch, doch im Detail gibt es ein paar Verbesserungen. Die Steuerung mit zwei Feuerknöpfen ist schöner, die Extras sind günstiger plaziert und der Schwierigkeitsgrad merklich höher. Enttäuscht hat mich lediglich die Musik, die erschreckend dünn klingt. Geübte Fans von Geschicklichkeitsspielen im Stil von "Bubble Bobble" können sich dieses Modul kaufen.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Taito, Zirka-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE 78%

Grafik: 71% Sound: 33% POWER-WERTUNG: 78%

TURNSCHUH-TRICKS

Real Basketball

Bislang wurden die Mega Drive-Besitzer nicht gerade mit Sportsimulationen verwöhnt. "Super Real Basketball" ist nach "Super Masters Golf" und "World Cup Soccer" erst das dritte Sportspiel-Modul für Sega's Edel-Konsole. Zwei Mannschaften mit je fünf Spielern treten zum Freundschafts-Match oder in einem Turnier gegeneinander an. Acht Städte-Teams, deren Spieler unterschiedliche Stärken in den Bereichen Schnelligkeit, Treffsicherheit, Paßgenauigkeit und Abwehrverhalten aufweisen, stehen zur Wahl. Vor dem Match darf man die Aufstellung ändern und bestimmen, ob Mann gegen Mann oder mit Raumdeckung gespielt wird.

Die drei Feuerknöpfe am Joypad werden reichlich genutzt. Ist die eigene Mannschaft in Ballbesitz, wird mit Knopf C zum Mitspieler gepaßt, mit Knopf B auf den Korb geworfen und mit Knopf A der Ball im Stehen abgeschirmt. Muß man einen Angriff abwehren, dient Knopf B zum Spieler-Wechsel (ein Pfeil markiert den Spieler, den man gerade steuert). Mit Knopf A beruft man bei Spielunterbrechungen einen "Time-Out" ein, um notfalls seine Taktik zu ändern. Nette Einlage: Beim "Slam Dunk" stoppt das horizontale Scrolling, der Korbbereich wird herangezoomt, und man kann die eleganten Sprung-Bewegungen der Spieler aus der Nähe verfolgen. Drückt man zur rechten Zeit den Feuerknopf, landet der Ball sogar im Korb. *mg*

Gut!



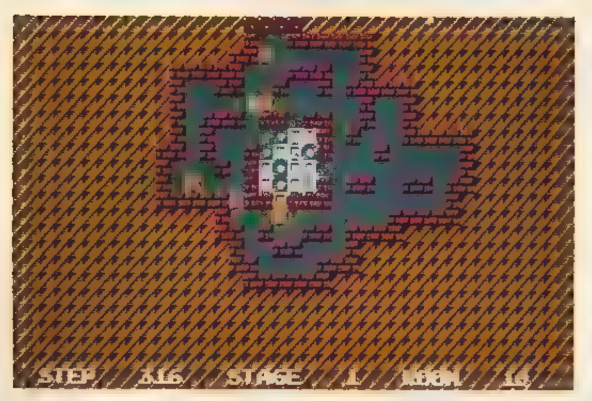
Bei "Super Real Basketball" steht eindeutig die Action und nicht die Simulation im Vordergrund. Wer sich ein aufgepepptes "TV Sports Basketball" erhofft, der wird bitter enttäuscht sein. Als Sportspiel im Sinne von Geschicklichkeits-Test macht dieses Modul allerdings eine gute Figur. Im Gegensatz zu einigen anderen Basketball-Spielen kam ich sofort mit der Steuerung zurecht und hatte von der ersten Minute an viel Spaß an der Korb-Klauberei. Aufgrund kleiner Patzer (u.a. erkennt man nicht immer gleich die Position des Balles) kein Top-Modul, aber in jedem Fall ein gutes Sportspiel.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 130 Mark

SEGA MEGA DRIVE 72%

Grafik: 70% Sound: 52% POWER-WERTUNG: 72%

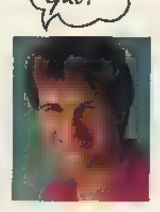


War der Zug richtig, oder muß man von vorne anfangen? (Mega-Drive)

MEGA-DRIVE-DENKSPIEL

Sokoban

In einem mehr oder minder großen Lagerraum stehen, je nach Level, verschieden viele Kisten, Baumwollballen, Geschenkpakete und weitere quadratische Gegenstände herum. Ein Lagerarbeiter hat nun die Aufgabe, die Kisten auf markierte Plätze zu schieben. Erst wenn er das geschafft hat, geht's in den nächsten Level. Der Lagerarbeiter kann die Kisten allerdings nur schieben, ziehen funktioniert nicht. Außerdem kann er immer nur eine Kiste bewegen. Wenn mehrere hintereinander stehen, reicht seine Kraft nicht aus. Ein anderes Beispiel: Sobald eine Kiste erst einmal an der Wand steht, bekommt man sie dort nicht mehr weg. Die Mega-Drive-Version besitzt sage und schreibe 250 Levels, die jeweils in Zehnergruppen zu einer Runde zusammengefaßt sind. Je nach Runde muß man eine verschiedene Anzahl von Levels lösen, um eine Runde weiterzukommen. Dabei kommt es auch darauf an, in welcher Reihenfolge man die Levels löst. Die zehn Levels muß man nicht der Reihe noch lösen, sondern kann auch erst Levels mit höherer Nummer spielen. Dabei steigt die Chance, frühzeitig in die nächste Runde zu kommen, mit dem Schwierigkeitsgrad des Levels. Nach jeder Runde erhält man ein Paßwort. Außerdem bietet das Modul ein Level-Konstruktion-Kit. Die eigenen Level werden allerdings nicht gespeichert, so daß sie nach dem Ausschalten futsch sind. *hf*



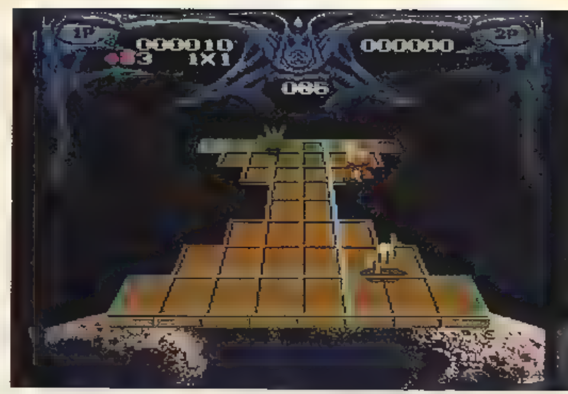
Sokoban ist zwar schon etwa zwei Jahre alt, hat aber nichts von seinem Glanz verloren. Im Gegenteil, die Mega-Drive-Version wurde um einiges aufpoliert. So sind die Level sehr schön in der Schwierigkeit abgestuft. Die ersten zwei Runden hat man nach rund einer Stunde gelöst. Dann sollte man sich erst einmal eine Pause gönnen, denn danach wird's recht anspruchsvoll. Besonders gut hat mir der Trace-Modus gefallen, bei dem man sich der Reihe nach alle Züge eines verhunzten Spiels anschauen kann, um dann beim fehlerhaften Zug weiterzumachen. Freunde von Denkspielen brauchen dieses Modul

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: NCS, Zirka-Preis: 100 Mark

SEGA MEGA DRIVE 85%

Grafik: 41% Sound: 42% POWER-WERTUNG: 85%



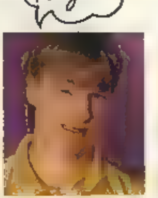
Linien folgen und Extras sammeln, da bleibt keine Zeit zum Gammeln

RÜCKSCHRITT

Zoom

Der "Amidar"-Verschnitt "Zoom" hatte Mitte '88 auf dem Amiga Premiere. Sega schnappte sich die Lizenz und bastelte eine Umsetzung für ihr Mega Drive. Das Spielprinzip von "Zoom" ist nicht allzu kompliziert: Mit einem orangefarbenen Kobold müssen in kurzer Zeit senkrechte und waagerechte Linien nachgefahren und dadurch Vierecke eingefärbt werden. Ähnlich wie bei "Pac-Man" machen Euch diverse Plagegeister, die sich ebenfalls auf den Fahrspuren bewegen, das Leben schwer. Eine Berührung mit diesen Bösewichten führt meistens zum Verlust eines kostbaren Bildschirmlebens. Sollte man einer Kollision nicht mehr ausweichen können, hilft ein gekonnter Sprung über den Unhold hinweg. Wer Höhenangst hat, der kann sich mit einem Schuß wehren, der den Gegner allerdings nur wegschubst und nicht vernichtet.

Ab und zu materialisieren Extras auf dem Spielfeld. Manche erhöhen das Punktekonto, einige frieren die Gegner kurzzeitig ein oder verlangsamen ihre Bewegungen, wieder andere färben die Linien zurück. Die weiße Feder endlich bedeutet: Level geschafft. In höheren Levels ändert sich außer der Anordnung der Vierecke und der Anzahl der Gegner nicht mehr viel. Dank des Continue-Modus darf man in dem Level weiter, in dem man zuvor gescheitert war. Auf Wunsch können zwei Spieler gleichzeitig antreten. *mg*



Welcher Affe hat Sega gebissen, daß sie "Zoom" für das Mega Drive umsetzten? Schon anno '88 war dieses Spiel nicht gerade ein Superhit und heute mutet es gegen die anderen Sega-Neuerscheinungen wie ein Museumsstück an. Zu allem Überfluß spielt sich Zoom '90 schlechter als das Vorbild. Die Steuerung ist mir etwas zu sensibel. Allzu leicht verfährt man sich mit der übergroßen Grinse-Kugel. Fairerweise muß man sagen, daß Zoom trotz der erwähnten Mankos keine Katastrophe ist. Vor allem zu zweit kommt kurzzeitig Stimmung und Spielspaß auf. Auf Dauer ist Zoom allerdings keine 100 Mark wert.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

SEGA MEGA DRIVE 58%

Grafik: 51% Sound: 44% POWER-WERTUNG: 58%

AUTOMATENSPIELE

MIT SCHONKOST IST'S VORBEI, DENN MAN STEHT AUF KEILEREI

Berserker, Blut und Bestien!

Nachdem wir in der letzten Ausgabe im Rahmen unseres Berichtes von der IMA eine ganze Reihe von Spielautomaten getestet haben, ist die Ausbeute diesmal nicht ganz so üppig. Die beiden Testkandidaten von Sega und SNK sind dafür um so brutaler und haben eines gemeinsam: Es wird geschossen, was das Zeug hält. Vor lauter fliegenden Menschen- und Alienteilen erkennt man ab und zu das Spielfeld nicht mehr — pfui.

Auf den ersten Blick sieht **Rambo III** den Menschen-Metzeleien im Stil von "Operation Thunderbolt" sehr ähnlich. Rambo III ist allerdings etwas besser spielbar und abwechslungsreicher als das Taito-Vorbild. Der unerschrockene Rambo rennt abwechselnd horizontal an einer Landschaft vorbei, oder läuft und fährt dreidimensional in die Landschaft hinein. Mit dem Joystick bewegt man ihn nach links oder rechts über den Bildschirm, um anfliegenden feindlichen Schüssen, geworfenen Granaten und anderem unerfreulichen Kriegs-Spielzeug auszuweichen. Gleichzeitig bewegt man ein Fadenkreuz, mit dem man auf Soldaten, Panzer, Lastwagen und Flugzeuge feuert. Mit dem zweiten Knopf schießt man den legendären Rambo-Bogen ab, wobei allerdings nur begrenzte Pfeil-Munition zur Verfügung steht.

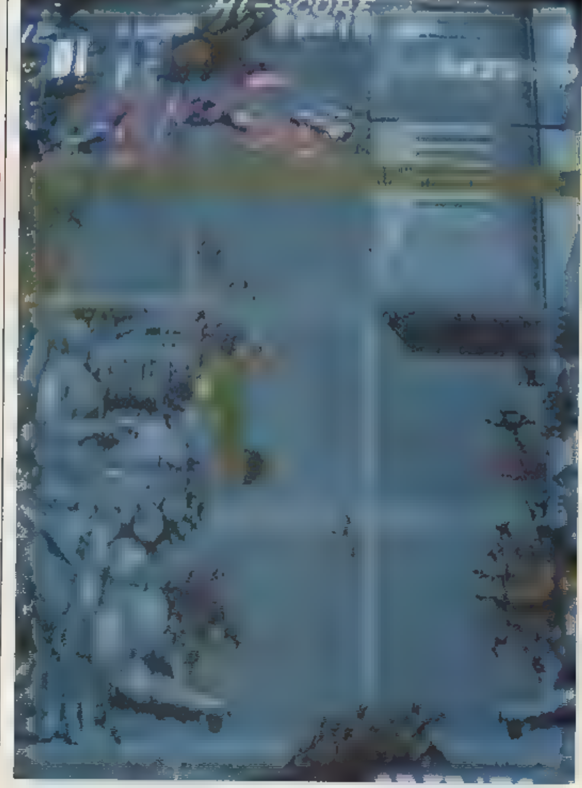
In der Landschaft tauchen gelegentlich Symbole auf, die bei einem Treffer für neue Bogen-Munition sorgen. Andere Symbole vergrößern das Fadenkreuz und bescheren bessere Schüsse, so daß man nicht mehr allzu genau zielen muß. Weiterhin gibt's schnelleres Dauerfeuer, Medizin-Kisten und andere interessante Utensilien, die das Leben des muskulösen Helden beträchtlich verlängern. Bis auf die Bogen-Munition sind die Extras nur von begrenzter Dauer und müssen von Zeit zu Zeit wieder aufgefrischt werden.

"Rambo III" kann man auch zu zweit gleichzeitig spielen. Dann mischt in dem Kriegs-Gemetzel noch Rambos Kumpel mit.

Die zweite Neuheit stammt von SNK und heißt vielsagend **SAR (Search and Rescue)**. Man stelle sich "Time Soldiers" vor, tausche dessen Feinde gegen "Aliens"-Verwandte und schon ist SAR fertig. Bevor das Spiel beginnt, wird man durch eine bebilderte Story auf das Spielgeschehen eingestimmt. Ein Raumschiff strandet auf einem fernen Planeten. Die Besatzung gibt keine Lebenszeichen mehr von sich. Ein Zwei-Mann-Erkundungstrupp wird losgeschickt, um dort nach dem rechten zu sehen.

Der normale Joystick wird bei SAR durch den bereits bekannten SNK-Spezialstick ersetzt, den man in acht Richtungen drehen kann. Dank dieser Errungenschaft ist es kein Problem, nach vorne zu laufen und gleichzeitig nach hinten zu feuern. Unterwegs kann man Symbole aufsammeln, die für bestimmte Extrawaffen stehen (u.a. Lenkraketen, Flammenwerfer und ein kräftigerer Schuß). Wird der Feuerknopf länger gedrückt, kann man damit einen "Beamschuß" à la "R-Type" abfeuern. Die Wirkung dieser Waffe ist im wahrsten Sinne des Wortes durchschlagend. Der zweite Feuerknopf löst einen Hechtsprung zur Seite mit anschließendem Purzelbaum aus, der den Spieler aus manch' brenzliger Situation rettet. Die Gegner erinnern auffällig an den Kinostreifen "Aliens" und an den gleichnamigen Konami-Automaten, der SAR in vielen Punkten ähnelt. Ein zweiter Spieler kann jederzeit durch Nachmünzen in das Gemetzel einsteigen. Trotz der Gemeinsamkeiten hat SAR keinesfalls das Flair von Konami's Aliens und kommt über den Durchschnitt nicht weit hinaus.

In einer der nächsten Ausgabe werfen wir einen Blick auf Sega's kommenden Arcade-Hit "Eswat". Es erinnert auf den ersten Blick an "Golden Axe", nur daß der Spieler hier etwas mehr Angriffstechniken zur Auswahl hat. Das grafisch tolle Prügelspiel wird gerade für das Sega Mega Drive umgesetzt. *mg/hf*



Bekannt: "SAR" mit bewährtem SNK-Spielprinzip und "Aliens"-Stimmung

Titel	Hersteller	Beschreibung	Wertung
Rambo III	Sega	Brutale Menschen-Metzelei mit Fadenkreuz und 3D-Grafik	durchschnittlich
SAR	SNK	Bleihaltige "Aliens"-Ballerei im Stil von "Time Soldiers"	durchschnittlich

Die Rangfolge der Wertungen: "hervorragend", "empfehlenswert", "durchschnittlich", "für Fans" und "mangelhaft"



Brutal: "Rambo III" geizt nicht mit Blut und Leichen



◀ Die Karte ist ziemlich klein, und paßt in einen kurzen Steckplatz

ADLIB-SOUNDKARTE FÜR PCS

Es werde Musik

Ein Schlagwort kursiert unter den amerikanischen PC-Spielern: Die AdLib-Karte. Mit ihr wird der PC in ein wahres Klangwunder verwandelt. *POWER-PLAY* untersucht, was an der auch hier erhältlichen Karte dran ist.

Irgendwann reicht's! Während man in verschiedenen Test-Berichten immer wieder von den fantastischen Soundeigenschaften eines Amiga liest, der C 64 wegen seines Sound-Chips in den höchsten Tönen gelobt wird, und sich auch die sonstige Heimcomputer-Welt in Sachen Musik nicht zu beschweren braucht, muß man sich der Soundeigenschaften eines PCs eher schämen. Was soll man auch von einem Piepser erwarten, der lediglich als Ersatz einer Glocke in der Telexmaschine gedacht war? Und daß sich mit diesem Quäken Beethovens 9. Symphonie auch bei bestem Willen und Können der Programmierer nicht so richtig klingen will, ist klar.

Das dachte sich auch ein kanadischer Hersteller von PC-Produkten, und brachte vor ungefähr drei Jahren eine PC-Einsteckkarte auf den Markt, die einen fast uneingeschränkt nutzbaren Synthesizer enthielt. Die Firma heißt "AdLib", die Wunderkarte, die das Ende aller Klangfoltern verspricht, nennt sich "AdLib Music Synthesizer Card". In der Zwischenzeit gibt es noch einen ganzen Haufen weiterer Karten (siehe Kasten). Alle Musik-Karten für PCs haben jedoch ein Problem: Die Software oder, für uns viel interessanter, ein Spiel muß die Karte auch nutzen. Sonst trötet es weiterhin direkt aus dem PC, ob nun die Karte eingebaut ist oder nicht. Einerseits bietet AdLib einen tollen Sound, andererseits programmieren viele Hersteller ihre Spiele für diese Karte.

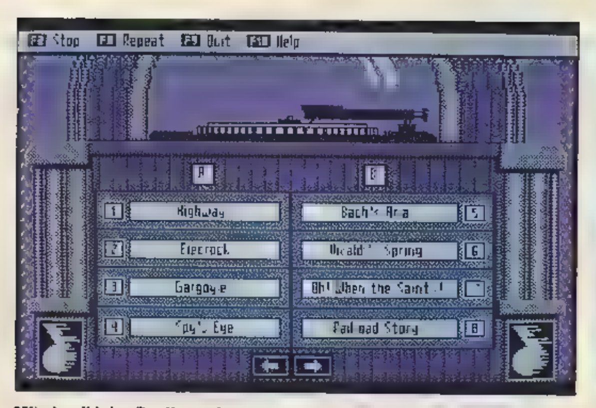
Es gibt zwei AdLib-Pakete. Das größere unterscheidet sich vom kleineren lediglich darin, daß ein Kompositions-Programm nicht mitgeliefert wird. Der überdimensionale Karton der Karte enthält eine Diskette, zwei Handbücher, sowie die eigentliche Karte. Von letzterer hätte man sich bestimmt mehr erwartet (hochtechnisierte Computer haben gefälligst auch mit ebenso hochtechnischen Platinen vollgestopft zu sein, die genau so hochtechnische Bauteile bergen). Die AdLib-Karte kommt mit nur acht ICs aus, wobei ein Drittel der Platine frei ist. Die Karte steckt man in einen freien Steckplatz des PCs, XTs oder ATs.

Zum Musik-Genuß kommt man allerdings erst dann, wenn man entweder einen Kopfhörer an die rückseitig herausgeführte Buchse anschließt oder die Stereo-Anlage mit der Karte verbindet. Ein Walkman-Kopfhörer liegt übrigens in der Packung. Die Karte besitzt eine 6,5-mm-Stereo-Klinkenbuchse. Die meisten Walkman-Kopfhörer, sowie der beigefügte Kopfhörer, haben jedoch einen 3,5-mm-Stecker, so daß man dafür einen Adapter braucht; der wird ebenso mitgeliefert. Die Buchse der Karte ist zwar eine Stereo-Ausführung, die Karte liefert jedoch nur ein Mono-Signal. Hi-Fi-Fans werden sich beim Stichwort "Mono" wohl in die Stopfnadel-Grammophonzeit zurückversetzt fühlen. Aber weit gefehlt

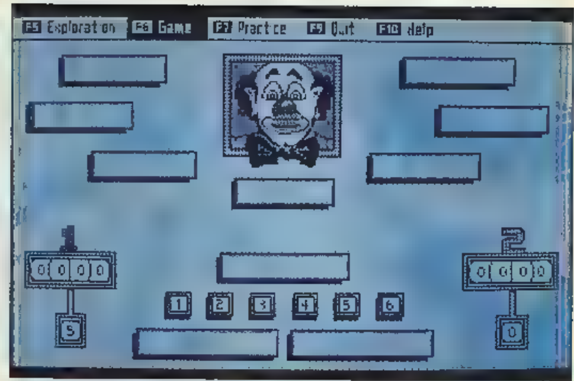
Natürlich möchte man, sobald die Karte eingebaut ist, ein paar Beispiele hören. Mitgeliefert wird eine "Juke Box" genannte Diskette, auf der einige fertig komponierte und für die AdLib-Karte neu arrangierte Musikstücke enthalten sind. Das Repertoire reicht von Klassik, über Jazz bis hin zu Pop und Rock. Bevor man die Musikstücke hört, sollte man sich hinsetzen und anschnallen. Sonst hauen einen die Soundkaskaden glattweg vom Fleck. Kristallklar schweben die Klänge in der Luft, verschiedene Instrumente sind eindeutig zu identifizieren, und kein bißchen Rauschen im Hintergrund. Hämisch kommt einem der Gedanke "Wer braucht noch einen Amiga?". Tatsächlich vermag die AdLib-Karte besseren Sound zu erzeugen als dieser allgemein als Klangwunder bekannte Computer.

Das alles wird durch einen speziell von AdLib entwickel-

Das große AdLib-Paket enthält die Karte, einen Kopfhörer, sowie die "Juke Box" und den "Visual Composer"



Mit der "Juke Box" macht man die ersten AdLib-Sound-Erfahrungen



Ein tolles Spiel zum Schulen des Gehörs: "Music Championship #1"

ten Chip erreicht (der Große mit der abgekratzten Typenbezeichnung). Maximal erklingen mit diesem Chip entweder neun verschiedene Stimmen gleichzeitig oder sechs verschiedene Stimmen und fünf Schlagzeug-Instrumente, wie z. B. "Bass-Drum", "Snare" und "Hi-Hat". Allen AdLib-Skeptikern sei jedoch der Spielevorspann von Space Quest III von Sierra empfohlen. Da wird mal gezeigt, was man für Spielemusik machen kann.

Neben der Juke-Box liegt in dem großen Paket noch eine zweite Diskette bei. Mit diesem sog. "Visual Composer" kann man eigene Musikstücke schreiben. Notenlesen muß man hier nicht, jede Stimme wird als Balken auf dem Bildschirm angezeigt. Die Musikstücke, die mit diesem Programm komponiert und arrangiert werden, kann man sich dann mit der Juke-Box anhören. Es ist ein Nachfolgeprogramm des Visual Composers in Arbeit, mit dem man dann auch richtige Noten auf dem Drucker ausgeben kann.

Neben dieser Grundausstattung gibt es noch einige weitere Programme und Bücher zur Karte, die man allerdings separat kaufen muß. Das schönste Extra-Programm ist für uns das "Music Championship #1". Hinter diesem trockenen Namen verbirgt sich ein wunderschönes Spiel, mit dem man hervorragend das Musik-Gehör trainieren kann. Das Music Championship spielt eine kleine Melodie vor, anschließend wird diese Melodie leicht modifiziert noch einmal gespielt. Dabei kann das Programm die Lautstärke, Tonhöhe und Harmonielage ändern, einen anderen Rhythmus spielen, ein neues Instrument wählen und weitere drei Faktoren ändern. Man muß nun herausfinden, was das Programm geändert hat, um in den nächsten Level zu gelangen. Wir waren erst skeptisch. So ein Programm mag sicherlich einen gewissen pädagogischen Wert haben. Aber ob so etwas wirklich Spaß bringt? Nach kurzer Zeit waren wir jedoch mit Feuereifer dabei. Da wird der Musik-Unterricht zur wahren Freude. Da dieses Spiel jedoch eher als Lernspiel, denn als Unterhaltung gedacht ist, vergeben wir keine POWER-Wertung. Weiterhin gibt es für AdLib-Karten die Disketten "Composition Projects #1" und "Composition Projects #2", mit denen man das Komponieren von Musik-Stücken erlernt. Eine Diskette mit Beispielen ist beigelegt. Allerdings braucht man zum Abspielen unbedingt den Visual Composer. Ein weiteres Programm ist der "Instrument Maker", mit dem man neue Klänge zusammenstellt. Diese kann man dann mit dem "Visual Composer" und der "Juke Box" weiterverwenden.

Auch für den Programmierer hat AdLib etwas getan. Es gibt ein zusätzlich zu erstehendes Handbuch, in dem ganz genau die Programmierung der Karte erklärt wird. Kenntnisse von Maschinensprache oder "C" sind dafür allerdings Voraussetzung. Übrigens kann man die AdLib-Karte auch mit einem MIDI-Anschluß nachrüsten. Damit lassen sich dann auch andere Synthesizer ansteuern, oder den PC in eine komplette MIDI-Studioanlage integrieren.

Der ganze Spaß hat natürlich seinen Preis. Das kleinere Paket von beiden enthält die AdLib-Karte, ein Installations-Handbuch, einen Kopfhörer und die Juke-Box. Bei dem größeren ist zusätzlich noch der Visual Composer enthalten. Das kleine Set kostet 398 Mark, für das große muß man 548 Mark über den Tisch schieben. Wenn man also sowieso auch nebenbei mit der AdLib-Karte komponieren möchte, sollte man sich gleich für das große Paket entscheiden. Man spart dann 50 Mark. Zu beziehen ist die Karte sowie alle beschriebenen Handbücher und Programme bei PekSoft in München.

hf

Preise

Bezeichnung	Preis
Kleines AdLib-Paket	398 Mark
Großes AdLib-Paket	548 Mark
Visual Composer	198 Mark
Composition Projects #1	79 Mark
Composition Projects #2	79 Mark
Instrument Maker	119 Mark
Programmers Manual	98 Mark
Music Championship #1	98 Mark

Andere Soundkarten

Wie oben beschrieben, gibt es mittlerweile einen ganzen Haufen weiterer Soundkarten. Eine der ältesten Karten ist die von IBM verkaufte "Music Feature Card". Sie ist ähnlich aufgebaut wie der professionelle Yamaha DX-7-Synthesizer, ist aber ebenso professionell teuer (über 1200 Mark). Nur wenige Spiele unterstützen diese Karte, allerdings unter anderen auch die Sierra-Spiele.

In den USA gab es den "Game-Blaster", der in Deutschland von Markt & Technik als "CMS Synthesizerkarte" vertrieben wurde. Synthesizer ist allerdings geprahlt, für diese Soundkarte. Der Soundchip vermag nicht viel mehr zu leisten, als die Soundchips eines Atari ST oder CPC-Computers. Außerdem unterstützen fast keine Spiele diese Karte. Die Karte kostete rund 500 Mark. Inzwischen wird sie zwar nicht mehr verkauft, aber auch gebraucht sollte man davon absehen.

Hier in Deutschland gibt es seit neuestem den "Sound-Blaster" zu kaufen, der zu der AdLib- und zu der Game-Blaster-Karte kompatibel ist. Obendrein kann der Sound-Blaster digitalisierte Klänge, wie beim Amiga, abspielen. Die Karte kostet rund 300 Mark.

Als absoluter Favorit wird in der Redaktion die von Roland erhältliche "MT-32"-Karte angesehen. Auch sie hat einen sehr stolzen Preis von rund 1400 Mark, der mit Sicherheit das Budget jedes Gelegenheits-Spielers sprengen dürfte.

Allerdings verwandelt sich der PC mit dieser Karte in einen vollwertigen professionellen Synthesizer, der obendrein mit einem MIDI-Anschluß nachgerüstet werden kann. Für uns interessanter ist jedoch die Tatsache, daß immer mehr Spieleherstellerfür diese Karte programmieren. Wer nebenbei auch Musik macht, sollte sich diese Karte ansehen.



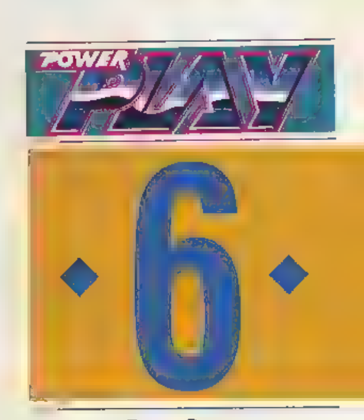
Einer wird gewinnen: Torreiche Begegnungen im großen Fußball-Vergleichstest sind zu erwarten



Lang erwartet: "Codename: Iceman" tanzt an

Frisch von der Messe: Trends und Spiele von der "European Trade Show" in London

Und was gibt's in der nächsten Ausgabe? Einen prallen Aktuell-Teil, neue Trends und massig Software wird Euch der Bericht von der englischen **Spiel-Messe "European Trade Show"** bescheren. Fußballfreak Heinrich tritt sich schon mal zum großen **Fußball-Vergleichstest"** warm. Außerdem berichten wir über **"Dragon Flight"**, das deutsche Rollenspiel von Thalion. Es wird **"Fire and Brimstone"** erwartet, das neueste Spiel von Programmierer Steve Bak und für die Videospiel-Besitzer gibt's auch eine Menge. Für das Lynx testen wir das Klasse-Modul **"Chip's Challenge"**. Festhalten, hier kommt ein Hauch Nostalgie für die PC-Engine: **"Space Invaders"** bietet das Automaten-Original plus eine aufgepeppte Version. Außerdem greift Anatol wieder tief in die Tips & Tricks-Kiste.



erscheint am

11. Mai 1990

POWER-GAMES

Jedes Paket nur DM 49,–* (sFr 45,–/*öS 490,–*)

ACTION • SPANNUNG • ABENTEUER

Das Schwert Skar
Skar verleiht seinem Träger elementare Kräfte. Es macht ihn unbesiegbar und unsterblich. Aber es ist gut versteckt! Wer es finden will, muß den Gefahren eines langen Weges trotzen.
Bestell-Nr. 38784

Die Flucht der Sumpfgeister
Als die Menschen begannen, die Sümpfe trocken zu legen, haben die Sumpfgeister mit dem einzigen vorhandenen magischen Staubsauger die Flucht zu einem weit entfernten Planeten ergriffen. Ein Sumpfgeist hat jedoch die Abreise verschlafen...
Bestell-Nr. 38785

POWER-GAMES erhalten Sie im guten Fachhandel

Operation Ushkurat
Sie sind mit einem Raumschiff unterwegs zu Friedensverhandlungen. Bei einer Reparatur wird die gesamte Mannschaft entführt...
Bestell-Nr. 38765

Dungeon
»Dungeon« ist eine Variante des legendären Spieleklassikers »PacMan«. Die Spielfigur bewegt sich durch ein Labyrinth. Eingebaute Türen, Teleporter sowie diverse Hilfsmittel helfen Ihnen, Geistern und Monstern aus dem Weg zu gehen...
Bestell-Nr. 38760

Operation Feuersturm
Sie sind »Mister James Bond« und haben 48 Stunden Zeit, eine gestohlene Atombombe zu finden – falls nicht, wird sie abgefeuert.
Bestell-Nr. 38739

Howard the Coder
Howard hat eine Spielidee. Leider stiehlt man seinen Computer und er sucht sich in einer Lagerhalle neue Hardware zusammen. Dabei muß er Hindernisse überwinden...
Bestell.-Nr. 38705

Mit Jeans und Hellebarde
Bei der Reparatur eines Schuppens stürzt die Decke herab und macht Sie kampfunfähig. Als Sie zu sich kommen entdecken Sie ein altes Buch mit merkwürdigen Buchstabenkombinationen. Sie wissen noch nicht, daß Sie Ihre Welt bereits verlassen haben...
Bestell-Nr. 38718

Nippon – das ultimative Rollenspiel für C64/C128
Toshiro begann, die zufällig entdeckten Schriftrollen zu lesen. Sie sahen abgegriffen und uralt aus... Vor Ihnen liegt ein Abenteuer, wie Sie es bisher nicht gekannt haben.
Bestell-Nr. 38729

* Unverbindliche Preisempfehlung.



Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

2310/912

INFO-COUPON
Bitte senden Sie mir Ihr Gesamtverzeichnis mit über 500 aktuellen Computerbüchern und Software.

☐ Ich bin Fachhändler

Name ____________________

Straße ____________________

PLZ/Ort ____________________

Bitte ausschneiden und senden an: Markt&Technik Verlag AG, Buch- und Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München

PP 5

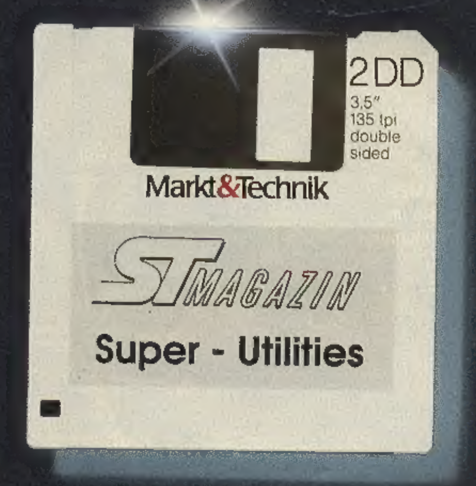
TESTEN SIE ST MAGAZIN

EINEN MONAT LANG.



Mit ST Magazin sind Sie

- ganz vorn mit dem ganzen Know-how über die tollen Grafik- und Sound-Eigenschaften.
- Professionell durch die Expertenbeiträge zu DTP, CAD, Textverarbeitung und Tabellenkalkulation.
- Kostenbewußt durch aktuelle Tests und Marktübersichten, Hardware-Basteleien und ausgefuchste Listings zum Abtippen.



Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

ST MAGAZIN KENNENLERN-ANGEBOT

☒ Ja, ich möchte eine kostenlose Ausgabe von ST MAGAZIN. Will ich ST MAGAZIN danach weiterlesen, erhalte ich es automatisch für ein Jahr mit 12 Ausgaben für 77,-DM statt 84,-DM im Einzelverkauf (Auslandspreis 95,-DM). Ich bekomme zusätzlich jedes Jahr die neueste Super-Utility-Diskette. Sie ist im Abonnementpreis inbegriffen. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Möchte ich nicht automatisch weiterlesen, teile ich Ihnen dies nach Erhalt der kostenlosen ST MAGAZIN-Ausgabe mit.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, 1.Unterschrift

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2.Unterschrift 04/AC 10 05

Fordern Sie die aktuelle ST MAGAZIN-Ausgabe mit dem Kennenlern-Angebot an. Hat Sie Ihre Test-Ausgabe überzeugt, genießen Sie außerdem im Jahresabonnement besondere Vorteile:

- Sie zahlen nur elf von zwölf Ausgaben im Jahr.
- Zusätzlich erhalten Sie jedes Jahr eine Diskette mit den neuesten Super-Utilities. Sie ist im Abonnementpreis inbegriffen.
- ST MAGAZIN kommt sofort nach Erscheinen zu Ihnen ins Haus. Die Lieferung ist kostenlos.

Schicken Sie die ausgefüllte Postkarte an:
ST MAGAZIN Leserservice, Markt & Technik Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.


MAGIC BYTES